

SEGA - NINTENDO - NEC - LYNX - NEO GEO

joypad 13
N°13 OCTOBRE 1992

LE MAG DES CONSOLES

joypad

OCTOBRE 1992

**79
TESTS**

**Wonderdog &
Thunder storm
sur MEGA CD**

**La contre
offensive
de SEGA**



180 PAGES un déluge
de nouveautés



DEUX TOPS LUDI POUR VOTRE
CONSOLE NINTENDO®

**SI VOUS CHERCHER
VOUS ALLEZ LA**

36.15
LUDI
GAMES



Commandez votre vaisseau spatial Cobra au cours d'un voyage fantastique de découverte et d'aventure. Enrichissez-vous grâce aux primes pour avoir tué des pirates ou en faisant le commerce de marchandises avec des milliers de mondes lointains. Tentez de faire de la contrebande ou même de la piraterie, mais attention à la police galactique.

Achetez des stocks supplémentaires d'armes jusqu'à ce que vous ayez le vaisseau le plus redoutable des alentours, et améliorez votre évaluation au combat de l'accolade. Commencez au niveau "inoffensif" et devenez "invincible", pour faire partie de l'Elite!



LICENSED BY

Nintendo®



Nintendo® Entertainment System est une marque déposée de Nintendo.

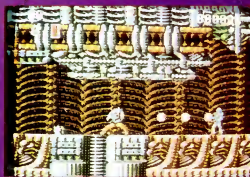
A bord d'un vaisseau spatial ou dans la peau
d'un puissant guerrier...

CHEZ LA BAGARRE
TROUVER ...

S U P E R TURRICAN

issant guerrier mutant, vous
mbattez l'ordinateur fou et les
ens pour rétablir l'ordre sur la
nète.

aversez les cinq mondes
scurs et violents et gardez
eil alerte pour éviter
nprévu.
monde de Turrican
t impitoyable !



IMAGINEER CO. LTD.

Innovation Through Human Network

FUN
Radio

ARCADE	40
ASTICES	186
COURRIER	5
NEWS, PREVIEWS	8
PETITES ANNONCES	174
ABONNEMENT	32

MEGA CD

THUNDERSTORM FX	64
WONDERDOG	48

MEGADRIVE

ALIEN 3	54
ATOMIC RUNNER	50
BULLS VS LAKERS	58
CRUE BALL	60
GALAHAD	66
GREENDOG	86
KING SALMON	FC 159
LHX ATTACK CHOPPER	70
NHLPA HOCKEY 93	62
PREDATOR 2	72
SIDE POCKET	74
SMASH TV	75
SUPER HIGH IMPACT	58

MASTER SYSTEM

NEW ZEALAND STORY	78
SCI	82
THE SIMPSONS BART VS THE	
SPACE MUTANTS	83
SMASH TV	FC 156
VAMPIRE	80

NINTENDO

ADDAMS FAMILY	91
DYNA BLASTER	88
ELITE	90
HUDSON HAWK	93
NORTH AND SOUTH	94
STREET GANGS	92
TINY TOON	84

NEO GEO

WORLD HEROES	96
--------------	----

NEC

RAYXAMBER III	100
TATSUJIN	98

SUPER FAMICOM

ACROBAT MISSION	FC 158
AXELAY	102
BART'S NIGHTMARE	106

CB WAR	FC 159
DJITTY CHALLENGER	FC 156
GEORGE FOREMAN KO BOXING	110
SUPER MARIO KART	112
MARIO PAINT	115
PAPERBOY II	FC 156
PHALANX	105
RIPPER DREAM	132
SUPER PROFESSIONAL	
EASERBALL II	108
RIVAL TURF	FC 153
ROBOCOP III	122
SD GUNDAIM III	118
SUPER SMASH TV	FC 152
SONIC BLASTMAN	120
SPINDIZZY	126
STREET FIGHTER II	FC 150
SUPER ADVENTURE ISLAND	FC 151
SUPER PAINT	128
SUPER PROBOCTOR	FC 149
ULTIMATE FOOTBALL	111
ULTRAMAN	FC 159
WHIRLOO	FC 159
WINGS II	130
ZELDA III	FC 148

GAME BOY

ADDAMS FAMILY	FC 154
BART VS THE SPACE MUTANTS	137
BATMAN RETURNS	FC 156
DOUBLE DRAGON III	FC 158
DR. FRANKEN	138
FERRARI GRAND PRIX	FC 158
GEORGE FOREMAN KO BOXING	FC 158
KNIGHT QUEST	139
MIKEY MOUSE	FC 154
POP UP FC	156
TINY TOON	FC 153
TOXIC AVENGER	141
ULTIMA	140
WWF II	139
YOSHI	140

LYNX

BASKETBALL	144
DIRTY LARRY	144
KUNG'FOD	146
SHADOW OF THE BEAST	142

GAME GEAR

AYRTON SENNA SUPER MONACO	
GRAND PRIX II	147
PAPERBOY	146
SPIDERMAN	148

EDITO



C'est sûr, l'été est fini chers consoleux! C'est déjà presque Noël, cela se voit aux journées qui raccourcissent et surtout au déluge de nouveautés qui déferle sur vos consoles préférées. Pas moins de 79 nouveautés ce mois-ci: ça

ne rigole pas! Les tongs sont déchainées en ce moment et ce rythme infernal ne devrait pas se ralentir d'ici la fin de l'année. Ce serait super si l'on pouvait tout acheter, non? Mais il ne faut pas rêver, surtout que le moindre jeu coûte très cher ces temps-ci (il faudra qu'on parle de ça, parce qu'il y en a qui exagèrent vraiment, je ne pense personne, mais vous savez auxquels je pense).

Enfin, quand je dis que c'est un véritable déluge de nouveautés, il faut préciser que je fais allusion aux consoles Nintendo et Sega, car ces deux géants se partagent de plus en plus le marché, alors que leurs concurrents sont réduits à faire de la figuration. Si la Lynx et la Neo Geo maintiennent un rythme de sorties peu abondant, mais régulier, c'est la débâcle pour la PC Engine. En CD ça va encore, mais pour les cartes c'est vraiment pas le pied. Quand je pense que je m'étais fait traîner dans la boue en Février dernier après la publication dans Joypad d'un article qui s'intitulait "NEC: la fin?"! Notez bien que je ne suis pas particulièrement fier d'avoir annoncé cette mauvaise nouvelle aux possesseurs de la PC Engine, d'autant plus que je l'aime toujours beaucoup cette console et que je suis le premier à regretter de ne plus avoir beaucoup de jeux pour la nourrir, la pauvre! Mais ne restons pas sur ce triste constat, pensons plutôt aux consoles 32 bits qui devraient arriver d'ici la fin de l'année prochaine, la fête continue! AHL

P.S. A partir de ce numéro, vous trouverez une rubrique daube dans Joypad. Comme ça c'est clair, on ne perd pas de place pour parler des jeux nuis au détriment des autres et vous ne gaspillez pas votre argent en achetant l'importe quel. Paf!

JOYPAD est une publication mensuelle éditée par **CHALLENGE** Sarl, 103 Bd Mac Donald, 75019 Paris • Tél: (1) 40 35 48 44, Fax: (1) 40 35 16 47. Associés: Alain KANOUÏ, Gérard KANOUÏ, Claude UZAN, Marc ANDERSEN. **Directeur de la publication**: Marc Andersen • **Rédacteur en chef**: Alain HUYGHUES-LACOUR • **Maquette**: LINOS et PIXEL PRESS STUDIO • **Couverture**: TONTON LINOS • **Coordination technique**: Claude LUCAS et DANBISS • **Publicité**: Isabelle WEILL • **NEWS**: J'm DESTROY • **Trucs & astuces**: Steph et Gregounette • **Correspondant**: USA: Sendai Publications • JAPON: Softbank • **Directeur des ventes**: PROMEVENTE - Michel Yata, (1) 45 23 25 60. Terminal EB6 • **Modification de service et réassort**: N° VERT: (1) 05 19 84 57. **Photogravure**: PPO, RPM et Intégral • **Imprimé** par Jean Didier • **Distribution**: Transport Presse. • **Illustration de couverture**: **TURTLES IN TIME**
Tous droits de reproduction réservés. Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution.
Tirage 100 000 exemplaires.

COURRIER des lecteurs

■ Salut à vous!

Street Fighter 2 est-il prévu sur Megadrive? Si oui, quelle est sa date de sortie?

Jérémy Held (sans domicile fixe, apparemment)

Cher ami lecteur, bonjour, et bienvenue dans le fabuleux monde des questions et des réponses.

1. Il y a de grandes chances pour que Street Fighter 2 soit porté sur la 16 bits de Sega. Ça reste quand même un bon gros commercial dans la mesure où il n'y a pas encore eu d'annonce officielle. Si tu veux, tout ce qu'on sait, c'est que Capcom bosse actuellement sur des produits pour Mega CD et il serait vraiment étonnant que Sega n'ait pas demandé l'adaptation du titre. "bonjour, Monsieur Capcom", "oh tiens, voilà Monsieur Sega, alors comment ça va?", "oh bé coucou coucou, et puis tant qu'il y a la santé, hein", "oui oui oui, alors qu'est-ce que je peux faire pour vous?", "oh bien voilà, je me demandais si vous pourriez me faire Strider et Final Fight sur mon Mega CD, des fois que vous auriez deux minutes?", "oh bé, oui, je devrais pouvoir, oui. Et vous voulez pas de mon petit Street Fighter 2 ça marche assez fort en ce moment", "ah non, non, je voudrais juste Strider et Final Fight, je vous remercie", "oh bé d'accord, on fait comme ça, je vous passe un coup de fil dès qu'ils sont prêts, au revoir Monsieur Sega", "à bientôt".

■ Salut!

1. Y a-t-il un adaptateur TV sur Gameboy? Si oui, combien coûte-t-il?

2. Y a-t-il une version Gameboy de Speedball? Street Fighter? Kick Boxing?

3. Y aura-t-il une Game Genie pour cette portable?

Maxence

1. Cher fidèle lecteur anonyme, ta question pourrait être un poil plus précise, ça me faciliterait le boulot (salut): veux-tu avoir la télé sur ta Gameboy (auquel cas ça s'appelle un tuner, et ça n'est pas prévu) ou le contraire, les images de ta Gameboy sur ton téléviseur? Dans ce cas, ça existe, ça s'appelle le Demo Boy, mais ça n'est pas commercialisé, sa diffusion est limitée aux professionnels. C'est par exemple très pratique pour les revendeurs, qui peuvent présenter les jeux en vitrine, ou pour les magazines comme Joypad, qui peuvent photographier correctement les jeux. Et ça coûte les yeux de la tête.

2. Non, il n'y a rien de prévu, pour aucun de ces trois jeux.

3. Non, pas à ma connaissance. En revanche, il existe depuis peu une curieuse Action Replay Pro pour Gameboy.

■ Cher Joypad,

1. Le CD Rom 32 bits de Nintendo, c'est cool, mais à quand sa sortie est-elle reportée? Le prix augmenterait-il? Et celui des CD?

2. Se posera-t-il un problème de compatibilité entre CD-Rom japonais et console française ou vice-versa?

Jeannot-l'étonné-à-pas-signé

1. Mon petit lapin, Nintendo a laissé entendre qu'il serait prêt pour le mois d'août, ce qui nous emmène à Noël 93 au plus tôt en Europe. Et encore, août 93, c'est plus un vœu pieux qu'une annonce officielle. Quant au prix, il est encore totalement inconnu. Le prix initial tournait autour de 1200 francs à l' Japon, et comme le marché aura bien le temps de évoluer

d'ici là, ça serait vraiment faire des plans sur la comète (je m'excuse, je voulais caser cette expression que j'affectionne tout particulièrement). Par ailleurs, "je m'excuse" n'est pas français, mais ça m'amuse aussi de le dire) que de donner un quelconque prix. En ce qui concerne le prix des CD, c'est un peu pareil: s'il tourne aujourd'hui autour de 500 francs, ça peut très bien changer l'année prochaine.

2. C'est très probable, oui. Si tu veux, je ne vois pas bien ce qui pourrait décider Nintendo à changer de politique et à favoriser l'importation parallèle en Europe et aux USA. Ou alors, il faut qu'on me l'explique doucement avec des mots faciles à comprendre.

■ Salut!

1. Populous sortira-t-il sur Super Nintendo ou sur Megadrive?

2. Streets of Rage 2 fera-t-il de l'ombre à Street Fighter 2?

3. Quand sortira le Mega CD en France?

Cédric (Thyez)

1. Sur Megadrive, non, ça n'est pas encore prévu, ma petite pomme à croquer. Mais tu pourras sécher les petites larmes salées en jouant à Pouermonger, disponible depuis quelque temps. Populous 2 n'est pas annoncé sur Super Famicom. Pas plus sur Super NES et encore moins sur Super Nintendo. Maintenant, il est très probable que ça se fera, vu le succès du premier épisode.

2. Non, ça serait très étonnant. Non pas que Streets of Rage 2 soit mauvais, loin de là, mais Street Fighter 2 ne sera pas détrôné, il n'a pas encore de souci à se faire. Evidemment, les pro-Final Fight vont écrire par centaines pour nous dire que, non, pas du tout, Street Fighter 2 n'est pas parfait et qu'il est même plein de défauts par rapport à Final Fight (à décliner avec Final Guy, Streets of Rage et tous les jeux de baston, qui ont tous leurs supporters et c'est normal). Alors, antipodes: non, certes, SF2 n'est pas parfait, mais il reste quand même la référence dans le genre, et n'y a pas de quoi s'écrier pour autant. Si ça peut les rassurer, il est très probable que Street Fighter 2 sera dépassé d'ici un à deux ans. Par Street Fighter 3. Htn bin.

3. Ça dépend. Sega l'a annoncé pour le courant du mois de novembre, mais des rumeurs prétendent qu'il ne sortira pas avant février ou même avant juin. Méfions-nous quand même des rumeurs (et ne faisons pas de plans sur la comète!).

■ Cher Joypad,

1. La Sega 32 bits sera-t-elle compatible avec le Mega-CD?

2. Phantasy Star IV sortira-t-il sur Megadrive en US ou en français avant la fin de l'année?

3. Je crois qu'un M-octet fait 8 M-bits, mais un G-octet, un kilo-octet?

4. Wonder Dog sera-t-il sur Mega CD?

Nicolas (pas d'adresse non plus)

1. Pour le moment, c'est très difficile à dire, mon p'tit bout d'ebou, on n'en est qu'au stade de l'annonce pour une machine qui ne sortira pas avant 1994. Mais il est très probable que Sega fera le choix de garder un CD qui lui traîne déjà un peu comme un boulet face aux capacités des appareils concurrents. D'ici 1994, j'insiste, ça bougera pas mal, je ne vais pas vous dire tout ce qu'il va changer. Comment? Il faut

que je le dise? Ça vous intéresse, vous y tenez vraiment? Ah bon? Ok. Alors, voilà tout ce qu'on attend dans les 12-18 prochains mois: la 32 bits de Nec, la Jaguar d'Atari, le CD de Nintendo, le FM-Towns (en Europe), Fujitsu et enfin décidé de le commercialiser via sa "filiale" ICL et la console d'Electronic Arts et de Matsushita. Sans oublier les projets des gros constructeurs comme Apple et sa PlayStation. Ce sont tous de gros morceaux, nous n'en sommes qu'à la préhistoire: dans 5 ans, vous vous souviendrez avec nostalgie de la Megadrive et de la Super Famicom. Autrement dit, c'est pas demain la veille qu'on va pouvoir se reposer.

2. Il est prévu au Japon pour la fin de l'année, justement. Pour l'Europe et les States, il faudra attendre un peu, mais je ne peux pas te donner de date (ça serait faire des plans sur la comète... Ah merde).

3. On écrit plutôt "Go" (Giga), "Mo" (Mega) et "Ko" (Kilo), c'est une convention à respecter quand on veut se faire comprendre d'un maximum d'interlocuteurs. Un bit, c'est la plus petite unité de valeur informatique, elle ne peut prendre que deux valeurs: 0 et 1 (on dit aussi FAUX ou VRAI, ou ETEINT et ALLUMÉ).

Un octet, c'est 8 bits (en anglais, "octet" se dit "byte", à ne pas confondre avec "bit"). Un Ko, c'est 1024 octets. Un Mo, c'est 1024 Ko. Un Go, c'est 1024 Mo. Pour te donner un ordre de grandeur, le plus gros jeu vidéo sur compatibles PC (excepté les CD-Rom) fait 21 Mo (Wing Commander, sans les disques de scénarios, qui en font 7), et World Heroes fait quasiment 9 Mo sur Neo-Geo (c'est bourré de musiques digitalisées).

4. Wonder Dog est déjà sorti sur Mega-CD. Je t'invite lire le test quelque part dans le magazine.

DES GOUTS ET DES COULEURS

Choisir un jeu parmi plusieurs, c'est compliqué. N'ayons pas peur des mots: c'est la mort, on a peur de passer à côté d'un bon jeu et d'avoir l'air bête devant les copains ("oh les copains, je viens de m'acheter Space Gulf Intruder!", "ah ab, le con, fallait prendre Destruction System Mama, eh, le con!").

Docteur Joypad et Smarblucht, son ordonnance magique, vous aident à faire votre choix. Dites-moi ce qui vous tracasse, nous vous arrangerons ça.

- Ranna 1 2 ou Rushing Beat? (Super Famicom) Ce sont deux jeux de baston. Notre préféré: Rushing Beat, car Ranna 1/2 a une durée de vie trop courte.
- Super Aleste, Parodius, Axelay ou Phalanx? (Super Famicom)

Smarblucht a départagé ces quatre shoot-them-up en choisissant Axelay, pour ses graphismes absolument somptueux assortis d'un excellent scrolling 3D.

- Terminator, Alien 3, Shinobi 2 ou Batman Returns? (Game Gear)

Nous te conseillons le dernier, car il est réellement très bien foutu pour la Game Gear.

- Splatterhouse 2 ou Terminator? (Megadrive)

L'ordinateur a mis peu de temps à répondre: entres, deux, c'est Terminator qui est le plus distrayant, d'autant plus qu'il est doté de bons graphismes. Mais dans le même genre, Smarblucht préfère Alien 3.

NEWS

PREVIEWS

EN VEUX-TU? EN VOILA!

Décembre approche, approche à grands pas et c'est tant mieux car les éditeurs de tout poil se réveillent et jettent un sort diaboliquement envoûtant sur toutes les consoles. Du coup, les News affluent de partout. Il y en a tellement que l'on se demande vraiment lesquels vont se dégager de la masse et être les titres de cette fin

d'année. Toujours est-il que si vous voulez de la news, de la fraîche, pas celle d'il y a trois semaines, pas celle que l'on ne verra jamais, je vous conseille fortement de lire ces quelques lignes...euh...pardon, ces pages gigantesques. Et encore le mot est faible. Allez, allez éclatez-vous à donf, vous n'allez pas le regretter.

INFO

CAPCOM, KONAMI ET SEGA...UN FLIRT QUI POURRAIT DEVENIR MARIAGE!

Voilà c'est désormais officiel, Capcom (le géniteur de Street Fighter II) se lance à bride abattue dans le développement de jeux sur Mega CD et sur Megadrive. Selon nos informations, le premier jeu à voir le jour serait Final Fight sur Mega CD. Toujours à la pointe de la news et de l'info, Joypad vous présente d'ailleurs en avant-première, une

préview d'enfer de ce jeu qui devrait lancer les ventes du Mega CD qui stagnaient depuis quelque temps avec le peu de softs disponibles.

Toujours chez Capcom, nous allons également bientôt (la date définitive n'est pas encore fixée) pouvoir profiter de l'un des jeux d'arcade les plus connus de ces

de Street Fighter Champion Edition sur Mega CD. Ne désespérons tout de même pas trop, car mon petit doigt me dit que cette conversion verra le jour sur ce support un jour ou l'autre, et mon petit doigt a souvent raison.

L'un des plus farouches adversaires de Capcom sur le marché mondial du jeu vidéo est très certainement Konami, qui lui aussi vient d'annoncer le développement de jeux sur Mega CD. Le premier jeu de la société de Kobe (laissez tomber c'est une ville au Japon) sera Teenage Mutant Ninja Turtles, sous-titré: The Hyperstone Heist. Pour l'instant aucune date n'est annoncée quant à la disponibilité de ce jeu.

Sunset Rider un jeu d'arcade est également prévu, mais sur Megadrive cette fois ainsi qu'une adaptation de Tiny Toons Adventures prévue pour l'année prochaine. Nous vous tiendrons bien sûr informé de la tournure que prennent les choses dans un prochain numéro de joypad.



dernières années, toujours sur Mega CD, en la personne de Strider. Cette version tout comme celle de Final Fight devrait être semblable à celle qui nous avait jadis tant enchantés.

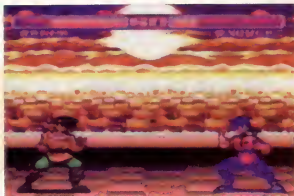
Mauvaise nouvelle pourtant pour les amateurs de baston, Capcom nie pour l'instant l'existence d'un soupçon de début de conversion

LE SUPER CD ROM N'A PAS DIT SON DERNIER MOT!

Après une annonce faite il y maintenant deux ans pour une sortie sur Super Grafx (paix à son âme), c'est finalement sur PC Engine Super CD Rom que Strider devrait voir le jour.

D'autres titres devraient également être adaptés sur ce support.

Parmi eux, nous noterons: une nouvelle version de Ranma 1/2, de Marble Madness (avec des musiques démentes et de nouveaux niveaux) ainsi que la suite d'Hellfire l'excellent jeu de tir à scrolling horizontal de la Megadrive.



SUPER
FAMICOM
KEMCO

FIRST SAMOURAI



First Samurai est un jeu d'arcade dans lequel vous êtes un valeureux guerrier sans peur mais à qui l'on peut reprocher plein de choses et notamment de se trimballer à moitié dévêtu sur l'écran. L'action de ce jeu, où vous devrez combattre les

éléments et les forces du mal à l'aide de votre épée, se déroule suivant un scrolling multi-directionnel. De temps en temps, sur votre chemin, vous trouverez des bonus et des power-ups qui vous feront le plus grand bien pour franchir les obstacles dangereux. D'une réalisation sympathique, ce jeu de Kemco devrait voir le jour au Japon dans le courant du mois de Février.



MEGADRIVE
ELECTRONIC
ARTS

SHADOW OF THE BEAST 2



La bête est de retour. Après une enfance mouvementée pendant laquelle vous avez été séquestré par un ignoble tyran, voilà que tout

recommence pour vous. La lumière du jour vous éveille et vous voilà sur la route de la vengeance, la haine et la hargne bien entouées au plus profond de votre cœur.

Déjà palpitant dans sa première version, Shadow Of The Beast II est encore plus extraordinaire. Si l'action est

primordiale dans cette réalisation, il ne faudra par dénigrer le côté aventure omniprésent ici. Avec des graphismes, pour le moins remarquable sur Megadrive, Electronic Arts tient avec Shadow Of The Beast II, un jeu qui devrait marquer les esprits.



UN SEGA CENTER A LONDRES

Hamleys à Londres est l'un des plus grands magasins de jouets du monde. Il n'est alors pas étonnant de voir qu'il s'est associé avec Sega Enterprises au Japon pour créer un énorme centre de loisir au sous-sol du magasin de Regent Street (une rue hyper commerciale à Londres qui ressemble

à notre boulevard Haussman). Outre les traditionnels jeux d'arcade, on retrouvera également dans cette salle d'un nouveau look le simulateur gyroskopique: le R-360. Cette salle complètera ainsi les salles déjà ouvertes par Sega dans les hôtels d'Euro Disney Land et affermira encore un peu plus la position de la marque en Europe.

HOME ALONE

GAME GEAR
SEGA



C'est le boxon le plus complet dans la famille de Kevin. Oublié par ses parents partis en France, il se retrouve seul à la maison à la merci des cambrioleurs. Heureusement, Kevin n'est pas un dégonflé et devra s'occuper de ces

voleurs à la mine patibulaire qui veulent s'emparer des biens familiaux. Sous la forme d'un jeu d'action au scrolling multi-directionnel, Home Alone est la conversion du film à succès connu en France sous le nom de : "Maman, j'ai raté l'avion".

WWF SUPER WRESTLEMANIA



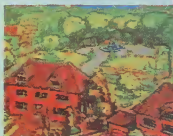
Connu par les possesseurs de Super Famicom, Wrestlemania est la plus belle simulation de catch existant actuellement sur console. Enfin, les amateurs de la Megadrive vont eux aussi pouvoir en profiter. Entièrement réalisée à partir d'images digitalisées, les combattants sont d'un réalisme quasiment époustouflant. D'une animation incroyable, cette simulation de catch vous tiendra certainement longtemps en haleine. En choisissant l'une des super stars qui vous seront proposées, vous partirez à la conquête du titre de champion du monde. Une veine pour un gringalet comme vous! Un ou deux joueurs pourront s'affronter dans des duels sanglants.



THE ADVENTURES OF WILLY BEAMISH

MEGA
CD
DYNAMIX

Initialement développé sur PC, Willy Beamish est un jeu qui vous place dans la peau d'un jeu adolescent dont sa nature un peu naïve ne cesse de lui apporter problème après problème. D'un concept assez novateur, The Adventures Of Willy Beamish est un jeu plein d'humour qui n'arrêtera pas un seul instant de vous faire pêter de rire. Tenez par exemple l'une des épreuves consiste à catapulter votre petite sœur à partir d'un toboggan le plus loin possible alors que votre mère vous avait gentiment demandé de la garder et d'en prendre un soin extrême. Un jeu délirant dont la réalisation sur Mega CD promet énormément.



MEGADRIVE
FLYING
EDGE

GAME GEAR
DOMARK

SUPER SPACE INVADERS

Nous ne nous étalons pas trop sur Super Space Invaders, tout le monde connaît à la perfection cet illustre jeu, précurseur en matière de Shoot'Em Up. Sur Game Gear pourtant, ce jeu de tir n'est plus tout à fait ce qu'il était. Les envahisseurs qui, jadis,



avançaient progressivement et linéairement, ont quelque peu été modifiés et les décors ont très nettement gagné en beauté. Remarquez, vu la qualité des décors de la version originale, ce n'était pas trop difficile. Avec des armes spéciales qui tombent à la destruction de certains ennemis, Super Space Invaders gagne en intérêt. Ce jeu sera disponible à la vente courant novembre.

**MEGADRIVE
ELECTRONIC
ARTS**

RISKY WOODS



L'un des éditeurs les plus prolifiques de ces derniers temps, c'est certainement Electronic Arts. Tantôt moyen, souvent excellent, une fois de plus cette société américaine va nous étonner avec le brio de la réalisation de Risky Woods.

Ce jeu de plates-formes aux graphismes enchanteurs vous mettra dans la peau d'un mage en lutte avec des forces du mal, prêts à tout pour s'emparer du pays. Heureusement vous êtes là pour contrecarrer les plans machiavéliques de cette calamité. En ramassant des options sur votre passage, vous augmenterez la puissance de vos armes. Avec une partie recherche très intéressante, il serait bien que vous vous risquiez à Risky Woods, vous ne le regretterez pas. Aucune date n'est encore annoncée par Electronic Arts quant à la sortie de ce jeu.



LOTUS TURBO CHALLENGE

**MEGADRIVE
ELECTRONIC
ARTS**

Allez, allez cela faisait un bon bout de temps que l'on n'avait pas eu l'occasion de savourer une bonne petite course de voitures sur Megadrive. L'occasion nous sera prochainement donnée par Electronic Arts avec Lotus Turbo Challenge. Cette course sur les grandes autoroutes américaines se révélera particulièrement risquée. En effet, à chaque tournant un danger vous guette. Entre les tournants à 90 degrés, les virages en épingles à cheveux, les routes détrempées par des pluies torrides, les camions qui se mettent en travers de la route, il vous faudra de bons et de rapides réflexes pour venir à bout des circuits qui seront proposés. Avec la possibilité de jouer à deux simultanément comme dans Top Racer sur Super famicom, Lotus Turbo Challenge vous enchantera certainement.



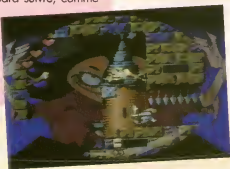
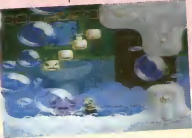
ADDAMS FAMILY II

**SUPER NES
OCEAN**



Eh oui, l'une des familles les plus sticharbéées du monde des jeux vidéo et du cinéma est de retour pour de nouvelles aventures. Et quelles

aventures mes amis. C'est dingue. Une fois de plus, c'est la panique au sein de la famille Addams, Mortimer ne sait plus où il est, Wednesday est toujours aussi frappée de la tête et Gomez se trouve toujours aussi déséparé devant la tonne de catastrophes qui lui tombe dessus. Comme dans le premier épisode, Addams Family est un jeu de plates-formes dans le genre de Super Mario. Encore une fois, la réalisation apportée par les programmeurs d'Ocean est excellente. Les couleurs, les sons, les graphismes, les musiques, les scrollings, etc... tout devrait vous enchanter. Addams family II est un jeu qu'il faudra suivre, comme on a suivi le premier.



**MEGADRIVE
DOMARK**

INTERNATIONAL RUGBY

On avait déjà vu beaucoup de simulation de sport sur Megadrive. Du hockey sur glace, au football, en passant par le football américain, le baseball ou le volley, nous n'avions pas encore eu la chance de découvrir les joies du rugby sur console. Grâce à la Megadrive et à

Domark, c'est maintenant chose presque faite, puisqu'International Rugby est en cours d'achèvement dans les ateliers de la marquer. Le jeu se déroule sur un terrain qui scrolle verticalement. Toute l'action est vue du haut et les règles assez complexes de ce sport sont respectées. Graphiquement excellent, International Rugby vous permettra de jouer seul contre l'ordinateur ou à deux dans plusieurs types de matches.



PREVIEWS

COOL WORLD

SUPER NES OCEAN

MASTER SYSTEM DOMARK

PIT FIGHTER



Ne le croyez pas forcément, bien souvent ceux-ci sont du genre trompeurs. Diction qui se vérifie encore ici, puisque Cool World n'est pas vraiment un jeu cool. Inspiré par Roger Rabbit, Cool World est un Beat'Em Up mené sur une rythme d'enfer avec de nombreuses touches d'humour.

Mêlant l'action et l'aventure, un mélange que l'on rencontre de plus en plus souvent, pour notre plus grand plaisir, Cool World met également en scène plusieurs type de personnages issus de Dessin animé. Lors d'un rêve, vous êtes catapulté dans une autre dimension intimement liée avec le réel. C'est le bordel le plus complet dans votre cerveau. Il faudra pourtant assurer comme une bête pour ne pas sombrer dans les abîmes de la folie douce. Un jeu qui s'annonce fou, fou, fou.



Déjà disponible sur Megadrive

depuis plusieurs mois, Pit Fighter est un jeu de combat acharné ou une seule règle survit: la loi du plus fort. Inutile d'être le plus intelligent pour être le maître, ici, seuls les muscles comptent. Ce que vous avez dans le crâne c'est pour du beurre. Au cours de plusieurs combats, vous devrez



prouver à la face du monde que vous êtes le meilleur, que vous avez acquis une grande expérience dans l'art et la manière de terrasser en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire n'importe quel adversaire. Coups de pieds sautés, coups de poings dans la gueule ou dans le bide, balayette, etc... seront au programme de ce jeu de combat directement venu des salles d'arcade.

-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-

Sega semble avoir acquis les droits de Star Trek: The Next Generation. Espace frontière de

**PC ENGINE
SUPER CD ROM
HUDSON
SOFT**

WINDS OF THUNDER

Vous l'avez effectivement bien compris, Winds Of Thunder est bel et bien la suite de l'excellent Gates Of Thunder qui nous avait tous complètement rendus malades sur Super CD Rom.

Comme précédemment, Hudson Soft réalise avec Winds Of Thunder un véritable petit bijou de Shoot'Em Up à scrolling horizontal. Les armes sont extraordinaires, les ennemis gigantesques et d'une beauté à en tomber par terre. Les décors... piff les décors sont très certainement les meilleurs que l'on ait vus sur cette machine depuis longtemps. Avec des idées exceptionnelles et originales, ce jeu de tir d'Hudson Soft devrait une nouvelle fois faire parler de lui pendant longtemps.



NOUVELLE CARTE A MEMOIRE POUR LA SUPER FAMICOM

Une carte à mémoire sert à la gestion de la mémoire de tout ordinateur ; en langage simple: il faut prendre peu ou beaucoup de mémoire vive (RAM) ou de mémoire morte (ROM) pour une partie ou une autre d'un programme ou d'un processeur. La SFC possède évidemment une telle carte à mémoire (Memory Map). C'est donc une nouvelle carte nommée 21 MODE K7 que nous allons retrouver dans les futures cartouches à partir de ce mois. Bon, jusque là, rien d'effrayant; mais la performance réside dans

le fait que cette Memory Map fera tourner le CPU de la SFC à 3,58 MHz, ce qui laisse présager des jeux de 32 MBit ni plus ni moins (M signifiant MEGA bien sûr) !!! Associé à cette 21 MODE K7, un DSP (Digital Signal Processor) permettra une mega amélioration en mode 3D vectoriel (ou non). La carte à mémoire du futur (très proche) devrait largement nous aider à patienter avant l'arrivée tant attendue du CD-ROM SFC. Finalement, selon les programmeurs, tout cela nous donnerait des jeux type arcade. Alors, quoi de plus flippant pour nos pauvres neurones délabrés, n'est-il pas ???

ACCESSOIRES NEC, LA CONTRE OFFENSIVE

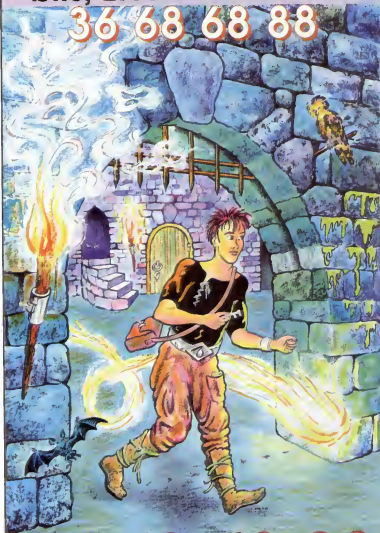
Nous l'avons tous remarqué (du moins une partie de la rédaction), la Super Famicom prend le large non seulement du point de vue des jeux (y a qu'à relancer Axelay de Konami ou encore Mario Kart de Nintendo pour s'en assurer, les amis) mais aussi de tout ce qui gravite autour, à savoir les accessoires, entre autres. Mais c'est sans compter sur la ténacité et la capacité d'adaptation de la PC Engine, concurrente non fictive de la SFC, qui nous présente deux futurs accessoires pour la Nec : il s'agit, d'une part d'une souris (PC Engine Mouse) et de la Memory Base 128 d'autre part.

De forme aisément supportable et acceptant une bonne tenue de main, la future souris Nec sera constituée des quatre boutons d'un joypad normal, les boutons 1 et 2 se trouvant sur la face supérieure et occupant presque la moitié de la surface, les boutons RUN et SELECT se situant, eux, sur les faces latérales, juste au niveau du pouce (chez le droitier comme chez le gaucher); le tout servant, bien entendu, pour les jeux de rôles et d'aventures et pouvant être branché sur un quintupleur de joypad (devenant pour l'occasion quintupleur de souris). Cette souris sera disponible en même temps que le jeu Lemmings, au mois de novembre et pour un prix variant de 200 à 300 frs au Japon.

La Memory Base 2 est un boîtier environ deux fois plus grand qu'un joypad et permettant de stocker 128 kbits de données importantes ou essentielles de tout jeu d'aventure et de rôle. En fait, ce boîtier remplacera, par exemple, les SRAM et les Back Up Ram des CD-ROM 1 ou 2. A titre de comparaison, sachez, nobles lecteurs, que dans tout CD-ROM la SRAM se monte à 2 kbits et compte tenu du volume en données que cela représente vous imaginez facilement, je pense, les conséquences d'un petit 128 kbits de mémoire RAM. Tout cela est d'autant plus alléchant que toutes ces données se conserveront, ce qui signifie que vous pourrez continuer une partie chez un pote rien qu'en emmenant ledit boîtier de mémoire (super). En conclusion : Necphiles soyez réjouis ! Dernière minute : deux autres accessoires sont d'ores et déjà annoncés : il s'agit d'un central infrarouge permettant à cinq joueurs de se divertir sans avoir de problème de fil pour leur joypad et d'un coussin-siège simulant les vibrations et les explosions lors d'un jeu (de tir ou de plate-forme) : bref une mini borne d'arcade.

**JOUE ET GAGNE UNE
CONSOLE DE JEUX
SEGA OU NINTENDO 16
bits, EN APPELLANT LE**

36 68 68 88



36 68 68 88

L'Aventure en Direct !

...Au château de Gallway, sous l'emprise des Forces Obscures, la Princesse Myria, est prisonnière du méchant Gork...

...Toi, Zouvirak, ami fidèle et courageux, viens vite délivrer ta Princesse !

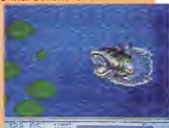
SUPER BLACK BASS

**SUPER
FAMICOM
HOT B**



Super Black Bass est un jeu un peu spécial, puisqu'il s'agit d'une simulation de pêche! Ouais, ne vous inquiétez pas, vous avez bien lu. Avec des instructions et des commandes

uniquement en Japonais, j'ai des doutes quant au succès de ce jeu en France, même si sa réalisation semble tout à fait correcte. La sortie au Japon de ce titre est prévue au cours du mois de décembre.



-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-

Ultimate Underworld l'un des plus beaux jeux de rôle et d'aventure sur PC est en cours de réalisation

36 68 68 88 Produit par Connection 2,19 / mn

**GAME GEAR
US GOLD**

OUTRUN EUROPA

Out Run Europa n'est pas un jeu qui nous est inconnu puisque nous avons déjà eu l'occasion de bénéficier des atouts de ce titre sur Master System. Reprenant point par point le déroulement de cette version, Out Run Europa est, un fait, une sorte de petite compilation qui vous permet de participer en Europe à

trois types de courses différentes. A moto, en voiture, ou encore en Off Shore pour vous sortir de la mélasse et pour être le plus rapide, il ne faudra pas avoir peur d'appuyer sur le champignon. Entièrement réalisé en trois dimensions, Out Run Europa est un titre qui semble parfaitement adapté à la Game Gear.

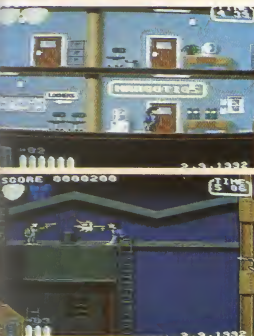


**SUPER NES
OCEAN**

LETHAL WEAPON

Dans la peau de Dany Glover ou de Mel Gibson, vous voilà en parfait flic prêt à sauver vos concitoyens des terribles dangers de la drogue. En traquant les terroristes, en vous déplaçant au cœur de la

ville qui scrollera suivant un scrolling multi-directionnel, l'adrénaline irradiera bien souvent les neurones de votre cerveau. Dans Lethal Weapon, l'action est haletante et les dangers vous menacent à chaque coin de rue. Pour vous aider, vous trouverez tout de même sur votre route des options qui seront fortement utiles pour, enfin, éliminer radicalement la drogue de votre territoire. Des graphismes sympathiques pour un jeu dynamique qui devrait voir le jour dans le courant de l'année prochaine.



**MASTER
SYSTEM
DOMARK**

JAMES BOND

My name is Bond...

James Bond. Cette phase, véritable leitmotiv vous l'aurez à chaque instant de cette production de Domark à l'esprit. Plongé au cœur d'une aventure, où la destinée du monde est menacée, vous êtes le célèbre espion issu de l'imagination débordante de Mr

Flemming. Présenté sous la forme d'un jeu d'action au scrolling multi-directionnel, James Bond est sur Master System d'une réalisation extraordinaire. Au cours du jeu, vous n'avez pas vraiment le temps



de réfléchir, tout doit venir très vite. Même si dans le meurtre vous ne trouvez pas de plaisir, il faudra bien passer par cette étape pour vous sortir des terribles menaces et des dangers mortels présents à tout moment dans James Bond.

**SUPER
FAMICOM
NCS**

ASSAULT SUITS VALKEN

Valken c'est le nom d'une terrible machine de guerre dont vous avez la responsabilité. Autant vous dire qu'il vaudra mieux pour vous l'entretenir et ne pas le laisser tomber dans des mains ennemis. Rien ne sera pourtant facile car Assault Suits Valken n'est pas

un jeu de tir comme tous les autres. En effet, à chaque nouveau niveau, l'action change. Tantôt suivant un scrolling horizontal, tantôt verticalement, ce jeu vous en fera voir de toutes les couleurs. Et même si le Valken est une véritable petite bombe ambulante, mieux faudra rester sur vos gardes. Sortie annoncée au Japon dans le courant du mois de novembre.



SEGA ACCOLADE, LA SUITE

Entre Accolade et Sega vous le savez ce n'est pas une histoire d'amour, puisqu'il y a quelques mois Sega avait intenté un procès à la société américaine pour un développement et une commercialisation illicites (du moins c'est ce que pensait Sega) de cartouches sur Megadrive. Eh bien, Sega a pour l'instant perdu -je dis bien pour l'instant, car

le géant japonais peut toujours faire appel- et Accolade a de nouveau le droit de vendre ses cartouches sur le marché sans l'accord du maître.

Si ce résultat est confirmé, cette décision de la cour ouvrirait la voie à bon nombre de sociétés qui ne sont pas encore licenciées. Ce qui n'est pas mauvais en soi, surtout quand on sait la somme nécessaire pour obtenir une licence Sega.

MEGA CD
SEGA

SWITCH

Switch est un nouveau concept de jeu vidéo, encore plus proche du dessin animé que les jeux que l'on connaît actuellement. Appelé Gagamation, ce concept ce retrouvera à l'avenir dans quelques-uns des titres de la marque. En ce qui concerne Switch, très peu d'informations nous ont été dévoilées. Cependant on peut d'ores et déjà vous dire que ce titre devra être l'un des jeux les plus fendards que l'on est vu jusqu'à présent. Rien d'autre pour l'instant, on vous tiendra au courant dans les prochains numéros de Joypad.



PC ENGINE
SUPER CD ROM
HUMMING
BIRD

RECORDS OF THE LODOSS WAR

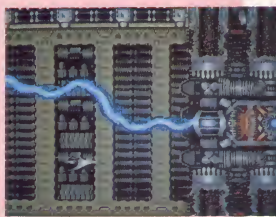
Records Of The Lodoss War est très certainement l'un des titres les plus proches du véritable Donjon et Dragon. Ce jeu comporte tous les personnages et tous les monstres de ces jeux de plateau qui nous enchantent tant par leur scénario. Alors que vous vous dirigez sur une carte qui scrolle dans toutes les directions, vous devrez assurer vos combats pour gagner des points de vie et d'expérience. En explorant tous les coins et recoins du gigantesque monde qui est proposé, vous pourrez récupérer des armes, des potions magiques, des objets mystiques et tout une armada de formules qui vous permettront de mieux

vous comporter durant les affrontements futurs. Dessins animés en présentation, musiques canons, textes entièrement en Tong sont au programme de ce jeu de rôle pas piqué des vers.

PC ENGINE
SUPER CD ROM
FLIGHT RUN

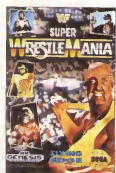
MESOPOTAMIA JUPITER

Sous ce nom quelque peu étrange se cache, en fait, un véritable jeu de tir à scrolling horizontal. Comprenant tout ce que l'on adore dans ce style de jeu, rayons laser à outrance, bombes décalquantes traçant dans tous les sens, Mesopotamia Jupiter est le premier titre, et sur CD Rom s'avoue plaît, de cette société.



GAUNTLET SUR MEGADRIVE

Gauntlet, le très célèbre jeu d'arcade qui pouvait se jouer jusqu'à quatre en même temps, est en cours de développement sur Megadrive. Cette conversion sera identique au jeu original. Ainsi, on y retrouvera les mêmes décors, les mêmes labyrinthes, les mêmes acteurs, les mêmes ennemis, les mêmes tout quoi... Un "truc" malheureusement sera manquant; la Megadrive n'ayant que deux ports joystick et aucune interface supplémentaire n'étant prévue, il ne sera possible que de jouer à deux.



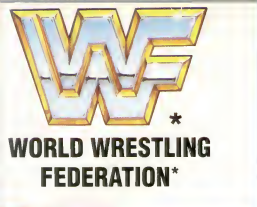
Le corps à corps à mo

Ils nous reviennent – plus costauds, plus puissants et plus féroce

Les surhommes du catch WWF* sont encor

prises de choc à broyer les os, à vous de terrasser SUPER WR

WWF* SUPER WRESTLEMANIA*, IS A TRADEMARK OF TITANSports, INC. © 1991, 1992 TITANSports, INC. ENTERTAINMENT GROUP, INC. LICENCED EXCLUSIVELY TO TITANSports, INC. ALL OTHER DISTINCTIVE CHARACTERS AND TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. ALL RIGHTS RESERVED. FLYING EDGE™ IS A TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. ALL RIGHTS RESERVED.



des Superstars WWF*

ne jamais. Les Superstars WWF* dans la Super WrestleMania*
 s vrais que nature. Avec des coups à défoncer le ring, des
 EMANIA* WWF*! Réservez votre place IMMEDIATEMENT!

TS RESERVED. HULK HOGAN** AND HULKSTER** ARE TRADEMARKS OF MARVEL
 NAMES, TITLES, LOGOS AND LIKENESSES USED HEREIN ARE TRADEMARKS OF TITANSPTS INC.
 EGA, GAME GEAR, MASTER SYSTEM AND MEGADRIVE ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES, LTD.

AKkaim
 entertainment, Ltd.
 Acclaim Entertainment, Ltd.
 4 Walcott Place Winchester
 Hampshire SO23 9AP
 Telephone 0962 877788

**FLYING
 EDGE**

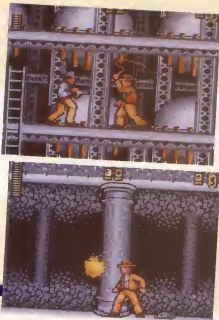
A Division of Acclaim Entertainment, Inc.

GAME GEAR
US GOLD

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE



Converti de la Master System, Indiana Jones And The Last Crusade vous met dans la peau d'Harrison Ford à la recherche perpétuelle de bijoux antiques. Ce jeu de plates-formes et d'action vous entraînera dans de nombreux lieux étranges (grottes, temples, trains, etc...) et originaux où des adversaires ne cesseront de vous poursuivre. Pour les éliminer, vous n'avez pas quarante mille solutions, il faut les fouetter jusqu'à la mort. Rassurez-vous, bien souvent un ou deux coups de fouet seulement seront nécessaires.



NEO GEO
SNK

VIEW POINT

View Point sera très certainement le jeu de tir de l'année sur la console la plus chère du monde. Complètement différent dans son déroulement, rien déjà que par le type de scrolling choisi (oblique), de ce que l'on connaissait sur cette console. View Point est un Shoot'Em Up qui peut se



jouer à deux simultanément. Avec des armes complètement psychédéliques, des monstres de fin de niveaux sidérants de beauté et débordants de couleurs, cette production est non seulement superbe mais également dotée d'une jouabilité peu commune. L'action se déroule sur une dizaine de niveaux qui vous feront, à bord de votre vaisseau galactique, traverser des régions hostiles mais d'une beauté subjugante. Sortie annoncée dans le courant du mois de novembre.



MIG 29 FULCRUM

MEGADRIVE
DOMARK

Le Mig-29 est l'un des avions de combat les plus évolués et les plus performants de notre époque. C'est donc avec un plaisir non dissimulé que l'on vous annonce l'arrivée prochaine sur Megadrive d'un nouveau simulateur de vol (après F-22) répondant au patronyme de Mig-29 Fulcrum. Il faudra tout de même attendre encore un peu car Mig-29 n'est annoncé que pour le mois de mai de l'année prochaine. Se déroulant approximativement comme le F-22 d'Electronic Arts, cette réalisation de Domark devrait cependant être plus complète quant aux instruments et plus performante quant à la rapidité de la gestion de l'écran, ce qui n'est pas un mal.

-TELEX-TELEX-TELEX-

Cool World un film qui suit le même principe que Roger Rabbit est également en cours de réalisation chez Sega, sur

Mega CD, sur Game Gear et sur Megadrive. Ce jeu présente de vrais acteurs digitalisés qui se déplacent dans un univers cartoon complètement délirant. Le version Mega CD Rom devrait faire un malheur. Sega dans sa grande générosité développe également un jeu encore secret répondant au nom de Dolphin. Aucune information n'est encore donnée par la marque quant au contenu de ce jeu, mais vu le mystère

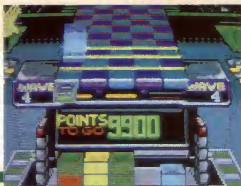
-TELEX-TELEX-TELEX-

Mauvaise nouvelle... Sega vient de nous apprendre que le Mega CD ne sera pas en vente officiellement en France avant le milieu de l'année prochaine. Remarque comme ça, il y aura peut être une tonne de milliards de kilos de jeux d'un coup.

GAME GEAR
DOMARK

KLAX

Klax, vous connaissez? C'est le jeu prise de tête programmé à l'origine par Atari et qui vous rendra complètement maboule. Complètement à sa place sur la portable de Sega, Klax est un peu le pendant américain du Tetris Russe. Sur un tapis roulant, des briques avancent progressivement mais de plus en plus rapidement. En déplaçant une palette, vous devez entasser ces briques dans un ordre déterminé pour passer au niveau supérieur. C'est chouettes et ça sort très bientôt.



NEWS
PREVIEWS

MEGADRIVE
SEGA

B-BOMB

Nos trois héros, Barker le Bulldog, Ophélia la vache et Tratsky le cochon sont prêts pour une bonne dose de franche rigolade. En effet, ils ont été fait prisonniers par les plutoniens et pour s'échapper de leur prison, ils devront s'adonner au sport préféré de ces charmants extra-terrestres. Leur armes: leurs

postérieurs. Pour assommer les Plutoniens, vous devrez prendre de l'altitude en battant des bras comme si vous vouliez vous envoler, vous laisser tomber et hop, pulvériser en deux temps trois mouvements ces geoliers de pacotille qui vous martyrisent depuis des mois. Hyper rigolo dans son concept, B-Bom est annoncé est un jeu pour un ou deux joueurs et qui verra le jour vers la fin de cette année, si tout se passe comme prévu par les gens de Sega.

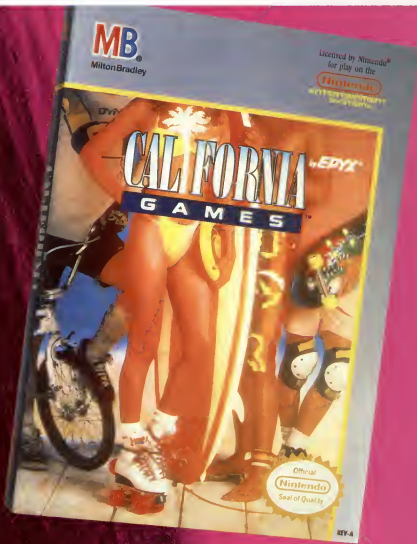


TU T'ENTRAINES,
TU T'ENTRAINES
ET UN JOUR,
TU DEVIENS L'IDOLE
DE LA CALIFORNIE.

MB

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM

1 ou 2
joueurs



**SUPER
FAMICOM
INFOCOM**

NIGEL MANSELL F1 CHALLENGE

Si le nouveau champion du monde de Formule Un raccroche son casque ce n'est pas le cas de la Super famicom qui va dans un avenir proche (janvier 1993) se voir dotée d'une nouvelle simulation. Pour obtenir le titre de champion du monde, vous allez devoir concourir sur les seize véritables circuits que l'on a l'habitude de zyeuter à la télé. En réglant votre moteur, en choisissant vos pneus en fonction de l'état de la piste, en déterminant l'inclinaison des ailerons, vous gagnerez de la vitesse, laquelle vous permettra peut-être (si vous êtes bon) de vous propulser en pole position puis à la tête du championnat. Une super réalisation pour une simulation aussi proche que possible de la réalité.



**GAME GEAR
DOMARK**

PAPERBOY

Il ne reste plus que la console SNK et la PC Engine et la boucle sera bouclée. En effet, Paperboy est le jeu certainement le plus adapté du monde. Aux commandes d'un teenagers américain, vous devez sur votre vélo, livrer le journal local aux abonnés. Le problème est simple. Sur votre route, vous croisez tout un tas de personnes, des voitures, des animaux qui pourront vous faire chuter et vous faire perdre les pédales, ce qui est synonyme de licenciement. Faites gaffe à vos fesses si vous voulez vraiment votre argent de poche pour sortir votre copine le soir! Paperboy sera en vente dans le courant du mois d'octobre.



ALIEN III

Et l'on retourne de ce pas dans un monde de terreur rempli d'Aliens merdiques qui prennent la tête et défoncent le crâne d'une petite communauté de prisonniers hyper sympas! Dans la peau de Ripley, vous allez devoir en terrasser un maximum pour enfin libérer le monde de ce terrible fléau. Animé par un scrolling multi-directionnel, Alien III est un jeu d'action pur et dur. Un jeu d'action comme on devrait les aimer, avec du sang, de la violence, de la haine et sans amour. Un jeu cool quoi!

**GAME GEAR
ARENA**

**GAME GEAR
DOMARK**

JAMES BOND

L'ennemi juré de James Bond a capturé le Pr Michael Jones et sa fille qui étaient sur le point de mettre en oeuvre le projet de leur vie. Malheureusement, si ce projet venait à atterrir dans des mains malsaines, personne ne sait ce qu'il pourrait advenir. Ne voulant rien risquer, le gouvernement de sa majesté a décidé d'envoyer 007 sur place pour voir ce qu'il en était et surtout pour récupérer le professeur et sa fille. Sur Game Gear, James est, tout comme sur Master System, un jeu d'action au scrolling multi-directionnel qui vous entraînera dans des lieux aussi étranges qu'à bord d'une navette spatiale, dans des grottes volcaniques ou dans la jungle. Un futur hit en perspective sur la portable de Sega.



**MEGA CD
SEGA**

SHERLOCK HOLMES : CONSULTING DETECTIVE

Alors que le Mega CD n'est pas encore disponible officiellement aux Etats-Unis, ces chers américains le savent déjà, Sherlock Holmes sera l'un des jeux disponibles dans la boîte lors de la sortie de ce super périphérique. En parcourant les rues de Londres à la recherche d'un horrible meurtrier, vous prendrez au vol la tenue de détective de choc pour partir dans l'une de ses plus dangereuses enquêtes. Meurtres en pagaille, accusations, preuves, indices seront les quelques ingrédients de ce jeu qui devrait vous prendre la grappe pendant pas mal de temps. L'aventure n'étant pas simple à résoudre.





NOTE AUX DISTRIBUTEURS ET CONSOMMATEURS DE JEUX VIDEO NINTENDO ET SUPER NINTENDO

La S.A Horelec a conçu et fabriqué **2 adaptateurs** qui permettent d'utiliser les cassettes américaines ou japonaises sur les Consoles Nintendo.

GAME KEY : Adaptateur pour cassettes américaines sur **Console Nintendo NES Européenne**

SUPER GAME KEY: Adaptateur pour cassettes américaines ou japonaises sur **Console Super Nintendo Européenne**

POURQUOI L'INTÉRÊT DES CASSETTES AMERICAINES OU JAPONAISES ?

- . Un très grand choix de titres en NES et en SUPER NES
- . Un prix défiant toute concurrence !
- . Les nouveautés en même temps que les U.S.A ou le Japon

Exemples :

Sur NES -

BARBIE
GUN NAC
ISOLATED WARRIOR
LES INCORRUPTIBLES
MONSTER TRUCK RALLYE
NINJA TURTLES 3 (MANHATTAN)
ROBIN DES BOIS
TOKI

DARKMAN
HOOK
LA PETITE SIRENE
MISSION IMPOSSIBLE
NINJA GAIDEN 2
QUANTUM FIGHTER
ROBOCOP 2

Sur SUPER NES -

DARIUS TWIN
HOOK
NINJA TURTLES 4 (IN TIME)
PRINCE OF PERSIA
SIMPSON'S NIGHTMARE
SUPER ADVENTURE ISLAND
SUPER OFF ROAD
ZELDA 3

GRADIUS 3
MYSTICAL NINJA
PIT FIGHTER
ROBOCOP 3
SOUL BLAZER
SUPER GHOULS & GHOSTS
WANDERERS OF YS III

Pour de plus amples renseignements, contactez :



CHEVILLY LARUE

DPMF 3, rue Edison
94550 Chevilly Larue

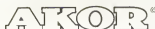
Tel : 33 1 / 49 78 08 08 • Fax : 33 1 / 49 75 97 47

GRANDE DISTRIBUTION • GRANDS MAGASINS



DISTRIBUTEUR
BRUSSELS

Rue du Printemps 33.35 - 1050 Brussels BELGIQUE
Tel : 32-2/640 01.16 (4 L) Fax : 32-2/648 49.08



AULNAY-SOUS-BOIS

AKOR S.A. 4, rue Colbert-Desnoyer
92600 Aulnay-sous-Bois FRANCE

Tel : 33 1 / 49 39 08 58 • Fax : 33 1 / 48 67 54 61

J O U E T S • V I D E O

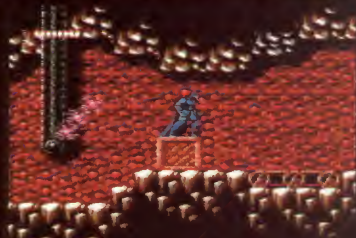


BATMAN

Return of the



Stupéfait, tel est le mot juste au vu de la première version de Batman sur NES. Ce jeu était une véritable petite merveille de technique, de beauté, d'esthétisme, de jouabilité, etc... Alors quel plaisir, quelle sensation extraordinaire de retrouver la suite de ce titre sur NES pour de nouvelles aventures. Une fois de plus, notre chauve-souris d'enfer a de gros problèmes dans sa bonne ville de Gotham. Des plans immondes se montent derrière son dos et la ville pourrait bien, dans un avenir très proche, se retrouver à feu et à sang si personne n'intervient. Eh oui, le Joker est de retour et ça sent plutôt le roussi pour vos charmantes petites ailes. Embarqué dans une histoire incroyablement sophistiquée, où la mort se sent à des kilomètres, vous avez rapidement compris qui était l'investigateur de toute cette histoire. Le Joker, votre ennemi juré, est bien évidemment une fois de plus à la tête d'un complot de haute volée qui vous fera, comme dans le premier épisode, traverser et visiter tous les grands monuments de votre ville fétiche que vous aimez. Des rues sombres de Gotham City à la cathédrale, aux bâtiments gothiques, plus aucun coin ne pourra échapper à vos yeux, plus aucune place ne pourra vous résister, plus aucun ennemi ne pourra rivaliser avec votre rage de vaincre et votre hargne de combattre. Tout au long de la dizaine de niveaux que comporte Batman Return Of the Joker, vous allez en reconstruire du peuple, croyez moi. Et dans ces moments là, mieux vaut être préparé pour la bagarre. Dès le départ, pour vous défendre, vous pourrez, bien sûr, éclater à grands coups de pieds ou de poings, les parasites qui inondent l'écran. Très vite cependant,



Et... la légende continue !

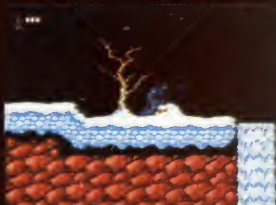
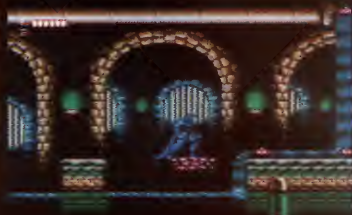
BATMAN

Return of The Joker



vous comprendrez que cette technique de combat n'est pas la meilleure. Les Bat-Boomerangs sont alors les plus mortels et les plus efficaces devant l'ennemi qui grouille. En ramassant des options nouvelles qui se découvriront au fur et à

mesure de votre progression dans les niveaux, vous pourrez très largement augmenter votre potentiel d'attaque et de défense pour devenir quasi invulnérable. Attention toutefois, les ennemis de fin que vous rencontrerez au terme des niveaux sont pour la NES complètement hallucinants. Je crois ne jamais avoir vu un tel déploiement de couleurs et de prouesses techniques en une seule fois. Rien que le char d'assaut, avec les chaînes qui tourment et qui avancent comme dans la réalité, est à extraire les yeux de leurs orbites. Apparemment excitante tout au long des tableaux, la réalisation de Batman Return Of The Joker semble être ce qui se fait de mieux sur NES, un exploit qui sera encore certainement plus brillant dans la version définitive. Un jeu qui tiendra toutes ses promesses.



EDITEUR : SUNSOFT
DISPONIBILITE : NOVEMBRE





SWIV QUI PEUT !

Nous sommes en 1997, une force incroyablement puissante enfouie sous la surface de la terre, plus précisément dans le Triangle des Bermudes, se construit petit à petit en subissant toutes les plus grosses innovations dans le domaine militaire du monde. Cette force est désormais prête pour s'emparer du monde et pour dominer les habitants. Devant la disparition inexplicable de leurs appareils, les forces unifiées des nations envoient deux de leurs meilleurs éléments pour découvrir la vérité et, si besoin est, les réduire à néant. Dans Super Swiv, vous avez l'opportunité de diriger soit un hélicoptère de combat hyper



soit un char d'assaut, véritable petite merveille de technologie qui vous étonnera par sa maniabilité et sa vitesse de déplacement. Eh oui, Super Swiv est l'un des très rares jeux de tir à scrolling vertical qui peut se jouer seul ou à deux; mais ce n'est pas le seul point fort de ce Shoot'Em Up à scrolling vertical. Outre des options machiaveliques que vous pourrez récupérer en détruisant certaines bases ennemies, vous trouverez également sur votre passage, de nombreux ennemis qui vous en feront voir des vertes



SPECIAL WEAPONS
INTERDICTION VEHICLE

TWIN OVERHEAD FUEL INJECTED
EMISSION POOL
DOUBLE-IONIZED TURBO PROPULSION
SYSTEM
REAR-VENTILATED HYPERSATURATION
CONTROL WITH UNDULATING
SYNCHRO-BACKSPRING.

SWIV-1	HELI MHIV-A
WEIGHT	1.500 STON
SPEED	1.3 C-MSEC
RANGE	0.43 MC
CAPACITY	9500 CC
WEAPON	PULSE CANNON
COMPUTER	4M UNIOI
COST	3.200 MCAED

sophistiqué, avec des armes débordant de partout, des rayons lasers de la mort, des bombes et des missiles super performants,



et des pas mûres. Tout au long du jeu, vous devrez être prêt à tirer, à massacrer, à éliminer radicalement tout ce qui pourra se trouver sur votre chemin. Car si vous ne tirez pas le premier, vous serez irrémédiablement massacré comme dans les plus belles heures d'Apocalypse Now, à la différence qu'ici, Wagner n'est pas de la partie. Si l'action de Super Swiv est haletante et passionnante, la réalisation de ce titre faite par Sales Curve est également tonitruante.

On connaît les difficultés que possède la Super Nintendo pour gérer beaucoup de sprites à la fois sur un même écran. En général, le résultat est plutôt médiocre et l'animation a tendance à ralentir salement lorsque leur nombre est trop important. Ici, rien de tout cela; qu'il y ait un ennemi (ce qui n'arrive jamais), dix ou trente (ce qui est beaucoup plus fréquent), l'animation est toujours aussi fluide, toujours aussi efficace et pertinente.

Comme tout Shoot'Em Up qui se respecte, à la fin de chaque niveau, on aura à faire à un monstre d'acier, inondant de ses flammes et de ses tirs tout l'écran. Pour les éviter, quelques heures d'entraînement et quelques rougeurs au pouce seront



nécessaires, encore que dans la grande majorité des cas, vous pourrez bénéficier d'un tir automatique qui sera d'un grand secours pour vous sortir des moments difficiles. Développée à

l'origine sur Amiga, la version Super Nintendo de Super Swiv comporte une palette de 256 couleurs qui vous ravira à chaque nouveau niveau. Avec un son sur huit voies stéréo à vous décoller les fesses du siège, Super Swiv prouve que les Japonais n'ont plus le monopole du bon Shoot'Em Up sur console. Annoncé pour le premier trimestre de l'année prochaine, ce titre de Sales Curve (une boîte anglaise), vous transportera de joie et de bonheur tant l'action est intéressante et palpitante. Et encore, nous n'avons joué qu'à une préversion sur Eprom, ce qui promet encore plus.

EDITEUR : SALES CURVE
DISPONIBILITE : 1^{er} TRIMESTRE 1993





TOM & JERRY

Pour l'instant sur NES, nous n'avons que très rarement eu l'occasion de savourer des conversions de dessins animés. C'est désormais chose faite grâce à Hi Tech qui se lance à l'abattage dans les adaptations de la Warner Bros et That's all Folks! Dans la peau de la petite souris Jerry, vous êtes sans cesse poursuivi par le gros matou, Tom, qui ne rêve que d'une seule et unique chose, vous bouffer tout cru. Perpétuelle poursuite entre le chat et la souris, Tom And

Jerry est un jeu de plates-formes de haute volée, qui satisfera assurément les adeptes du genre.

Toute l'action de ce jeu se déroule sur une demi-douzaine de niveaux à l'intérieur de la maison de la maîtresse de Tom, où Jerry a élu domicile. Du début à la fin, la course

infernale se perpétuera à bâtons rompus. L'écran, qui scrolle dans tous les sens, dévoilera au fur et à mesure de votre progression bon nombre de pièges que vous devrez bien évidemment éviter. Si, dans Tom And Jerry, la rapidité est un maître mot, la précision dans les déplacements de la petite souris ainsi que le timing entre les différents mouvements qu'elle aura à effectuer sont également des facteurs

importants qui vous éviteront bien des déboires dans votre lutte pour votre survie. De temps en temps, sur votre chemin, vous récolterez des morceaux de fromage qui vous redonneront pêche et tonus. D'une réalisation à la hauteur de ce dessin animé mythique, Tom And Jerry sur NES n'est pourtant pas un jeu qu'il faudra mettre entre toutes les mains. Effectivement,

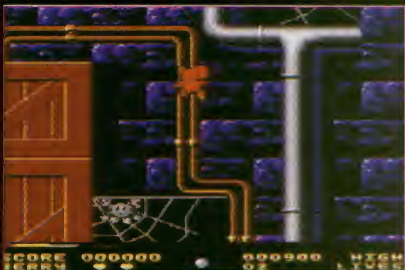
si les décors semblent enfantins, le jeu, lui, se révèle particulièrement délicat à négocier.

Neophytes prenez garde, Tom

And Jerry pourra être pour vous un véritable calvaire. Une chose encore, ce titre pourrait bien être l'un des hits de cette fin d'année sur NES, surtout que

la concurrence ne paraît pas vouloir se décarcasser énormément.

EDITEUR : HI TECH
DISPONIBILITE : DECEMBRE



PACK MEGA DRIVE WALT DISNEY 1290F

DOULA Cassini +
Mega drive
jeu vidéo
avec 1 manette,
alimentation et 2
jeux.
Garantie 1 an
pièces et main
d'œuvre.



**PREDATOR 2 :
399 F**

LES NEWS DISPONIBLES LES
JEUX DU CLUB D'ÉCHANGE.
Retrouvez vos références
précises, consultez les jeux
d'occasion, la promo de mois.
Gagnez bientôt une Super
Famicon et des dizaines de
cartouches !!!
DES MILLIERS DE PWS
SHOOT AGAIN A GAGNER.



**36-15
SHOOT
AGAIN**



SUPER FAMICOM 1990F

Elu, jeu de la décennie par TOUS les magazines de micros.
Street Fighter II..... 649 Frs

GENIAL !!!

Découvrez enfin TOUTES
les nouveautés américaines
ou japonaises sur votre
console



L'ADAPTEUR UNIVERSEL AD-29.

Il permet aussi l'adaptation des jeux SUPER NINTENDO sur Super Famicon ou
Super NES US. D une valeur de 199 frs vendu seul. SHOOT AGAIN VOUS
OFFRE POUR TOUT ACHAT DE 2 JEUX NEUFS SUPER FAMICOM.

Adaptateur AD-29 (pour 1 achat d'un jeu).....	99 frs
Atari	5901
Atari 2600	5901
Atari 5200	5901
Atari 7800	5901
Atari 800	5901
Atari 8800	5901
Atari 1300	5901
Atari 400	5901
Atari 600	5901
Atari 8000	5901
Atari 1300X	5901
Atari 4000	5901
Atari 6000	5901
Atari 8000X	5901
Atari 1300X2	5901
Atari 4000X	5901
Atari 6000X	5901
Atari 8000X2	5901
Atari 1300X3	5901
Atari 4000X2	5901
Atari 6000X2	5901
Atari 8000X3	5901
Atari 1300X4	5901
Atari 4000X3	5901
Atari 6000X3	5901
Atari 8000X4	5901
Atari 1300X5	5901
Atari 4000X4	5901
Atari 6000X4	5901
Atari 8000X5	5901
Atari 1300X6	5901
Atari 4000X5	5901
Atari 6000X5	5901
Atari 8000X6	5901
Atari 1300X7	5901
Atari 4000X6	5901
Atari 6000X6	5901
Atari 8000X7	5901
Atari 1300X8	5901
Atari 4000X7	5901
Atari 6000X7	5901
Atari 8000X8	5901
Atari 1300X9	5901
Atari 4000X8	5901
Atari 6000X8	5901
Atari 8000X9	5901
Atari 1300X10	5901
Atari 4000X9	5901
Atari 6000X9	5901
Atari 8000X10	5901
Atari 1300X11	5901
Atari 4000X10	5901
Atari 6000X10	5901
Atari 8000X11	5901
Atari 1300X12	5901
Atari 4000X11	5901
Atari 6000X11	5901
Atari 8000X12	5901
Atari 1300X13	5901
Atari 4000X12	5901
Atari 6000X12	5901
Atari 8000X13	5901
Atari 1300X14	5901
Atari 4000X13	5901
Atari 6000X13	5901
Atari 8000X14	5901
Atari 1300X15	5901
Atari 4000X14	5901
Atari 6000X14	5901
Atari 8000X15	5901
Atari 1300X16	5901
Atari 4000X15	5901
Atari 6000X15	5901
Atari 8000X16	5901
Atari 1300X17	5901
Atari 4000X16	5901
Atari 6000X16	5901
Atari 8000X17	5901
Atari 1300X18	5901
Atari 4000X17	5901
Atari 6000X17	5901
Atari 8000X18	5901
Atari 1300X19	5901
Atari 4000X18	5901
Atari 6000X18	5901
Atari 8000X19	5901
Atari 1300X20	5901
Atari 4000X19	5901
Atari 6000X19	5901
Atari 8000X20	5901
Atari 1300X21	5901
Atari 4000X20	5901
Atari 6000X20	5901
Atari 8000X21	5901
Atari 1300X22	5901
Atari 4000X21	5901
Atari 6000X21	5901
Atari 8000X22	5901
Atari 1300X23	5901
Atari 4000X22	5901
Atari 6000X22	5901
Atari 8000X23	5901
Atari 1300X24	5901
Atari 4000X23	5901
Atari 6000X23	5901
Atari 8000X24	5901
Atari 1300X25	5901
Atari 4000X24	5901
Atari 6000X24	5901
Atari 8000X25	5901
Atari 1300X26	5901
Atari 4000X25	5901
Atari 6000X25	5901
Atari 8000X26	5901
Atari 1300X27	5901
Atari 4000X26	5901
Atari 6000X26	5901
Atari 8000X27	5901
Atari 1300X28	5901
Atari 4000X27	5901
Atari 6000X27	5901
Atari 8000X28	5901
Atari 1300X29	5901
Atari 4000X28	5901
Atari 6000X28	5901
Atari 8000X29	5901
Atari 1300X30	5901
Atari 4000X29	5901
Atari 6000X29	5901
Atari 8000X30	5901
Atari 1300X31	5901
Atari 4000X30	5901
Atari 6000X30	5901
Atari 8000X31	5901
Atari 1300X32	5901
Atari 4000X31	5901
Atari 6000X31	5901
Atari 8000X32	5901
Atari 1300X33	5901
Atari 4000X32	5901
Atari 6000X32	5901
Atari 8000X33	5901
Atari 1300X34	5901
Atari 4000X33	5901
Atari 6000X33	5901
Atari 8000X34	5901
Atari 1300X35	5901
Atari 4000X34	5901
Atari 6000X34	5901
Atari 8000X35	5901
Atari 1300X36	5901
Atari 4000X35	5901
Atari 6000X35	5901
Atari 8000X36	5901
Atari 1300X37	5901
Atari 4000X36	5901
Atari 6000X36	5901
Atari 8000X37	5901
Atari 1300X38	5901
Atari 4000X37	5901
Atari 6000X37	5901
Atari 8000X38	5901
Atari 1300X39	5901
Atari 4000X38	5901
Atari 6000X38	5901
Atari 8000X39	5901
Atari 1300X40	5901
Atari 4000X39	5901
Atari 6000X39	5901
Atari 8000X40	5901
Atari 1300X41	5901
Atari 4000X40	5901
Atari 6000X40	5901
Atari 8000X41	5901
Atari 1300X42	5901
Atari 4000X41	5901
Atari 6000X41	5901
Atari 8000X42	5901
Atari 1300X43	5901
Atari 4000X42	5901
Atari 6000X42	5901
Atari 8000X43	5901
Atari 1300X44	5901
Atari 4000X43	5901
Atari 6000X43	5901
Atari 8000X44	5901
Atari 1300X45	5901
Atari 4000X44	5901
Atari 6000X44	5901
Atari 8000X45	5901
Atari 1300X46	5901
Atari 4000X45	5901
Atari 6000X45	5901
Atari 8000X46	5901
Atari 1300X47	5901
Atari 4000X46	5901
Atari 6000X46	5901
Atari 8000X47	5901
Atari 1300X48	5901
Atari 4000X47	5901
Atari 6000X47	5901
Atari 8000X48	5901
Atari 1300X49	5901
Atari 4000X48	5901
Atari 6000X48	5901
Atari 8000X49	5901
Atari 1300X50	5901
Atari 4000X49	5901
Atari 6000X49	5901
Atari 8000X50	5901
Atari 1300X51	5901
Atari 4000X50	5901
Atari 6000X50	5901
Atari 8000X51	5901
Atari 1300X52	5901
Atari 4000X51	5901
Atari 6000X51	5901
Atari 8000X52	5901
Atari 1300X53	5901
Atari 4000X52	5901
Atari 6000X52	5901
Atari 8000X53	5901
Atari 1300X54	5901
Atari 4000X53	5901
Atari 6000X53	5901
Atari 8000X54	5901
Atari 1300X55	5901
Atari 4000X54	5901
Atari 6000X54	5901
Atari 8000X55	5901
Atari 1300X56	5901
Atari 4000X55	5901
Atari 6000X55	5901
Atari 8000X56	5901
Atari 1300X57	5901
Atari 4000X56	5901
Atari 6000X56	5901
Atari 8000X57	5901
Atari 1300X58	5901
Atari 4000X57	5901
Atari 6000X57	5901
Atari 8000X58	5901
Atari 1300X59	5901
Atari 4000X58	5901
Atari 6000X58	5901
Atari 8000X59	5901
Atari 1300X60	5901
Atari 4000X59	5901
Atari 6000X59	5901
Atari 8000X60	5901
Atari 1300X61	5901
Atari 4000X60	5901
Atari 6000X60	5901
Atari 8000X61	5901
Atari 1300X62	5901
Atari 4000X61	5901
Atari 6000X61	5901
Atari 8000X62	5901
Atari 1300X63	5901
Atari 4000X62	5901
Atari 6000X62	5901
Atari 8000X63	5901
Atari 1300X64	5901
Atari 4000X63	5901
Atari 6000X63	5901
Atari 8000X64	5901
Atari 1300X65	5901
Atari 4000X64	5901
Atari 6000X64	5901
Atari 8000X65	5901
Atari 1300X66	5901
Atari 4000X65	5901
Atari 6000X65	5901
Atari 8000X66	5901
Atari 1300X67	5901
Atari 4000X66	5901
Atari 6000X66	5901
Atari 8000X67	5901
Atari 1300X68	5901
Atari 4000X67	5901
Atari 6000X67	5901
Atari 8000X68	5901
Atari 1300X69	5901
Atari 4000X68	5901
Atari 6000X68	5901
Atari 8000X69	5901
Atari 1300X70	5901
Atari 4000X69	5901
Atari 6000X69	5901
Atari 8000X70	5901
Atari 1300X71	5901
Atari 4000X70	5901
Atari 6000X70	5901
Atari 8000X71	5901
Atari 1300X72	5901
Atari 4000X71	5901
Atari 6000X71	5901
Atari 8000X72	5901
Atari 1300X73	5901
Atari 4000X72	5901
Atari 6000X72	5901
Atari 8000X73	5901
Atari 1300X74	5901
Atari 4000X73	5901
Atari 6000X73	5901
Atari 8000X74	5901
Atari 1300X75	5901
Atari 4000X74	5901
Atari 6000X74	5901
Atari 8000X75	5901
Atari 1300X76	5901
Atari 4000X75	5901
Atari 6000X75	5901
Atari 8000X76	5901
Atari 1300X77	5901
Atari 4000X76	5901
Atari 6000X76	5901
Atari 8000X77	5901
Atari 1300X78	5901
Atari 4000X77	5901
Atari 6000X77	5901
Atari 8000X78	5901
Atari 1300X79	5901
Atari 4000X78	5901
Atari 6000X78	5901
Atari 8000X79	5901
Atari 1300X80	5901
Atari 4000X79	5901
Atari 6000X79	5901
Atari 8000X80	5901
Atari 1300X81	5901
Atari 4000X80	5901
Atari 6000X80	5901
Atari 8000X81	5901
Atari 1300X82	5901
Atari 4000X81	5901
Atari 6000X81	5901
Atari 8000X82	5901
Atari 1300X83	5901
Atari 4000X82	5901
Atari 6000X82	5901
Atari 8000X83	5901
Atari 1300X84	5901
Atari 4000X83	5901
Atari 6000X83	5901
Atari 8000X84	5901
Atari 1300X85	5901
Atari 4000X84	5901
Atari 6000X84	5901
Atari 8000X85	5901
Atari 1300X86	5901
Atari 4000X85	5901
Atari 6000X85	5901
Atari 8000X86	5901
Atari 1300X87	5901
Atari 4000X86	5901
Atari 6000X86	5901
Atari 8000X87	5901
Atari 1300X88	5901
Atari 4000X87	5901
Atari 6000X87	5901
Atari 8000X88	5901
Atari 1300X89	5901
Atari 4000X88	5901
Atari 6000X88	5901
Atari 8000X89	5901
Atari 1300X90	5901
Atari 4000X89	5901
Atari 6000X89	5901
Atari 8000X90	5901
Atari 1300X91	5901
Atari 4000X90	5901
Atari 6000X90	5901
Atari 8000X91	5901
Atari 1300X92	5901
Atari 4000X91	5901
Atari 6000X91	5901
Atari 8000X92	5901
Atari 1300X93	5901
Atari 4000X92	5901
Atari 6000X92	5901
Atari 8000X93	5901
Atari 1300X94	5



Streets OF RAGE



dans lequel vous devez choisir votre combattant. Quatre lutteurs, quatre bagarreurs de la pire espèce seront dévoilés à vos yeux. Max, Blaze, Axel et Eddie seront vos compagnons de lutte tout au long de ce jeu. Chacun de ses quatre personnages possède évidemment des qualités propres. Ainsi, en fonction de votre choix, vos coups pourront être plus efficaces car plus puissants, plus rapides, plus performants. En fonction du combattant que vous avez choisi, vous pouvez également profiter de sauts plus amples, d'une technique plus évoluée, plus éclatante et plus virevoltante de mille feux. Ce n'est qu'après cette petite opération de sélection que vous pourrez entrer carrément dans le vif du sujet et au cœur de l'affaire qui nous tient aujourd'hui en haleine: la baston, pur et dur, la baston comme on en fait plus, la baston comme on l'aime avec le sang qui gicle, les tripes qui se vomissent (l'exagère un peu) et la hargne bestiale qui inonde les combattants. Contrairement au

Dans toute la logithèque de la Megadrive, il existe deux titres qui ont particulièrement contribué au développement de la machine. Ces titres sont Sonic The Hedgehog et Streets Of Rage. Si, le mois dernier, nous vous avons présenté Sonic II, ce mois-ci c'est au tour de Streets Of Rage II d'être à l'honneur. Pendant de Street Fighter II sur Super Nintendo, Streets Of Rage II

s'annonce également comme un jeu béton avec lequel les longues soirées d'hiver ne seront plus aussi longues, tristes et moroses.

Avant le début des échauffourées, Streets Of Rage II propose un menu

premier épisode de cette saga du combat, Streets Of Rage II ne se déroule pas uniquement latéralement. En effet, première innovation l'écran se déplace maintenant également en biais. Deuxième innovation, nettement plus importante celle-là, Streets Of Rage II comporte une option supplémentaire qui permet, lorsque vous jouez à deux, de mesurer vos talents propres en lynchant le pote qui est assis à côté de vous. Cette partie se déroule également suivant un scrolling horizontal et non pas comme certains pourraient le croire à la manière de Street Fighter II sur Super Nintendo - mais arrêtons de comparer ces deux titres, qui n'ont finalement que très peu de points communs. A part des coups plus évolués que dans la première version, Streets Of





Rage II conserve tous les atouts qui avaient auparavant apporté à Streets Of Rage ses lettres de noblesse et surtout les musiques. Très proche de ce qui se fait de mieux en matière de Techno, Rave, New Beat, les musiques de Streets Of Rage II sont des modèles du genre. Elles éclatent les tympans, elles dilatent les oreilles, bref elles sont extraordinaires. Première cartouche de seize mégas sur Megadrive (comme Street Fighter), cette réalisation de Sega risque encore bien de faire des ravages dans les chaumières et ce, partout à travers le monde. A vos joybads, Streets Of Rage II va débarquer!



EDITEUR : SEGA
DISPONIBILITE :
DECEMBRE





MECHWARRIOR

UN BATTLETECH CENTER A DOMICILE!

Nous sommes au plein cœur du quatrième millénaire sur la planète Galatée du système de la fédération des Soleils. Dans Mechwarrior, vous jouez le rôle d'un puissant, téméraire et valeureux mercenaire complètement indépendant, mais aussi complètement fou depuis que son père, colonel des forces d'élite de la puissante armée de Davion, est décédé dans des circonstances plutôt floues. Depuis plusieurs mois déjà, vous préparez la vengeance; enfin, le jour 'I' est arrivé et vous partez à l'aventure à bord de votre Mechwarrior, une machine de combat super évoluée qui vous fera vivre mais fera connaître des frissons glacés à vos adversaires.

Mechwarrior est un jeu d'action et de stratégie financières (avec beaucoup plus d'action que de finances d'ailleurs...) dans lequel vous devrez vendre et acheter des Mech-warriors de plus en plus évolués avant de partir au combat. En négociant

des contrats au meilleur prix, vous aurez encore plus de thunes pour vous acheter des armes hyper sophistiquées qui feront trembler tous vos adversaires. Suivant les caractéristiques de chaque planète, vous choisissez celle qui vous convient le mieux pour parvenir au terme de votre mission.

N'oubliez pas également de traîner vos guêtres dans les bars car

toujours sources d'informations, ils pourront vous apprendre par exemple où se planquent vos ennemis, ce qui n'est pas dénué d'intérêt.

Utilisant des routines propres à la Super Fams, Mechwarrior est d'une réalisation enthousiasmante -du moins au premier abord-, l'atmosphère qui se dégage de ce jeu est brillante et plonge littéralement le joueur dans un environnement com-

plètement différent de ceux que l'on connaît en général sur console. Beau et intéressant, Mechwarrior risque de faire un gros carton lors de sa sortie.

EDITEUR : ACTIVISION
DISPONIBLE : DEBUT 1993



Oui live you



12 octobre 92: Blue Oyster Cult Elysée Montmartre. **16 oct:** Planet Rock: Dawson Rex Club. **17 oct:** Les VRP MJC St. Denis ■ Zoanet Comes Mairie du 14e Paris ■ Moe Tucker ■ Sterling Morrison ■ Le Train Le Plan Ris Orangis
22 oct: Blackfoot Elysée Montmartre ■ Happy Drivers ■ BB Doc ■ Betty's Boop Bataclan Paris. **24 oct:** Little Rabbits ■ The Chills Le Plan Ris Orangis **Irish Rock Festival:** **23 oct:** Dye ■ Speranza ■ The Golden Horde Espace Lumière Epinay sur Seine. **24 oct:** Belsonic Sound ■ Engine Alley ■ A House Espace Lumière Epinay sur Seine. **28 oct:** Doctor Millar ■ The Stunning ■ That Petrol Emotion Bataclan Paris. **29 oct:** Doctor Millar ■ The Prunes ■ Fatima Mansion Bataclan Paris. **30 oct:** The Busters ■ The Toasters Espace Ornano ■ Bel Canto Le Plan Ris Orangis ■ Planet Rock : David Jones Locker Rex Club ■ Melissa Etheridge Bataclan Paris. **1 nov:** Godfathers of Rap: Grand Master Flash ■ Kurtis Blow ■ Sugarhill Gang Elysée Montmartre. **2 nov:** Happy Mondays Olympia. **4 nov:** Shoulders Passage du Nord Ouest. **5 nov:** Emerson Lake and Palmer Zénith. **6 nov:** Shoulders Le Plan Ris Orangis ■ Planet Rock : Pram Rex Club. **7 nov:** Cheb Mami ■ Seba Le Plan Ris Orangis. **14 nov:** James Mac Murtry ■ Kevin Ayers Le Plan Ris Orangis. **15 nov:** Willy DeVille Olympia **16 nov:** Soirée James Trussard Le Plan Ris Orangis. **20 nov:** Planet Rock: Flaps Rex Club. **21 nov:** T.K.X Project ■ Living Ways ■ Hot Kitty Le Plan Ris Orangis. **24 nov:** Festival Fair: La Marmaille Nue ■ L'Ecole du Crime ■ E V ■ Seba Elysée Montmartre ■ Motörhead Agora Evry **25 nov:** Nits Bataclan Paris **26 nov:** Zebda ■ Les French Lovers Bataclan Paris. **27 nov:** Barrence Withfield ■ Les Locataires Bataclan Paris **28 nov:** Princess Erika Le Plan Ris Orangis **29 nov:** Sonic Youth Zénith **2 dec:** The Oyster Band Passage du Nord Ouest **5 dec:** Nine Nine Nine ■ PKRK MJC St Denis

* Bronx agence

Oui fm renseignements : (1) 42 71 10 23 • 3615 Oui rock

Liste arrêtée le 28 septembre 1992



BEST OF THE BEST KARATE



Aliez, entre nous, vous l'aviez toujours rêvé de devenir champion du monde de Kick Boxing. Hein? N'ai-je pas raison? Bien! Alors vous avez de la chance car Loricel, sur Super Nintendo, va vous permettre d'accéder à votre désir le plus profond. Attention toutefois, cela ne sera pas de la tarte car avant d'obtenir le titre convoité, vous devrez affronter bon nombre d'adversaires aussi coriaces que dangereux et pour les éliminer, il faudra assurer un maximum et vous entraîner comme une bête. Heureusement, Loricel a pensé à tout pour parfaire votre condition physique et votre soif de victoire. En effet, avant le début des combats, un menu vous permettra de choisir un mode entraînements et vous pourrez non seulement vous battre contre un sparring partner, mais également améliorer vos

coups en rapidité et précision ainsi que votre condition physique et votre endurance. Un système vous permettra d'assigner à chaque touche un mouvement spécifique et aligner ainsi enchaînements diaboliques sur enchaînements corrosifs et massacres, ce qui est toujours plaisant. Durant le match, Best Of The Best est bourré de petits détails amusants qui viennent augmenter l'environnement déjà excellent de ce jeu. On trouvera ainsi un jeune garçon venant

encourager les boxeurs sur le bord du ring, ou des fans applaudissant dans le public. Entièrement digitalisées à partir des véritables mouvements d'Alex Panza (l'ancien champion du monde français), les prouesses des combattants sont tout à fait spectaculaires. Annoncé pour la fin de cette année (ou pour le début de l'année prochaine), Best Of The Best est un jeu de combat bien plus réaliste que Street Fighter II qui nous a emballés.



EDITEUR : LORICEL
DISPONIBILITE : FIN FEVRIER

Je te kicke, je te boxe, je te kickboxe !



LA BOUTIQUE JOY



T-SHIRT NOIR

100 % coton
TAILLE UNIQUE
PRIX : 54 FRANCS



SAC A DOS NOIR

Nylon - 2 poches
PRIX : 69 FRANCS



CASQUETTE AMERICAINE NOIRE

Coton
PRIX : 33 FRANCS

Ça y est !!!

JOYSTICK et JOYPAD ont créé pour vous, LA BOUTIQUE JOY.

Retrouvez-nous chaque mois avec de nouveaux produits et à chaque fois de superbes cadeaux !!!!!

Et, pour 3 articles commandés, nous vous offrons un Pin's !!!

BON DE COMMANDE

NOM

PRENOM

ADRESSE

.....

.....

VILLE

CODE POSTAL

PAIEMENT : ☐ CHEQUE
☐ C.C.P.
☐ MANDAT-LETTRE

	PRIX	QUANTITES		TOTAL
T.SHIRT	54 FR	S	P
SAC A DOS	69 FR	S	P
CASQUETTE AMERICAINE	33 FR	S	P
J'ai commandé 3 articles, merci de m'envoyer mon pin's	FRAIS DE PORT			13 FR
	TOTAL COMMANDE			

Préciser S pour commander des articles griffes JOYSTICK et P pour Joypad

Merci d'envoyer votre Bon de Commande et votre règlement à
l'ordre de : SIPRESS 103 Bd Mac Donald 75019 PARIS
**OFFRE VALABLE POUR LA FRANCE METROPOLITAINE
DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES**

JUSTE POUR GOUTER!

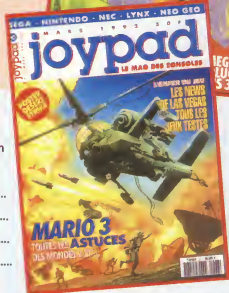
**JE M'ABONNE
POUR 6 MOIS:**

**130F
AU LIEU DE
180F!**

Je suis prudent. Joypad me plaît, c'est vrai, j'ai une console, c'est vrai aussi. Mais voilà: et si c'était la fin du monde demain? J'aurais payé un abonnement d'un ou deux ans pour rien. Là, avec cette formule, je peux m'abonner pour six mois seulement, faire un test, en quelque sorte. Si au terme de ces six mois le monde n'a toujours pas sauté, je pourrai considérer un abonnement plus long. Je compte sur vous pour que le monde ne saute pas. Et en plus, l'abonnement pour six numéros ne me coûte que 130 francs au lieu de 180! Sauver le monde à ce prix-là, c'est vraiment pas cher! Je m'abonne!



Pour commander les anciens numéros, envoyez-nous un chèque, 30 F par exemplaire commandé (40FF pour la CEE)



BULLETIN D'ABONNEMENT

à découper ou à recopier et à renvoyer à Joypad, Service Abonnements et Protection de la Planète, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris, avec votre règlement en chèque.

Nom:.....Prénom:.....

Adresse:.....

Code postal:.....Ville:.....

Votre console:.....Votre âge:.....

ATTENTION: Pour les pays de la C.E.E, abonnement 6 mois - 6 numéros = 180 FF



PUSH OVER

LES AVENTURES DE MIMI LA FOURMI

Vous connaissez la pub pour le sucre où les dominos de sucre tombent les uns sur les autres à la chaîne pour finalement atterrir dans une tasse de café?

Push Over reprend le principe de cette pub et le jeu s'annonce plutôt très sympathique. A l'écran, des dominos sont disposés debout, le but du jeu est de les faire tomber un à un pour qu'une réaction en chaîne se produise et les fasse tous s'affaler. Une fois l'opération effectuée, vous passerez à un niveau plus complexe où la prise de crâne sera plus totale. Ah oui, je ne vous l'avais pas précisé, Push Over n'a rien à voir avec un jeu d'action, ici, la réflexion est de rigueur. Neurons, au boulot!

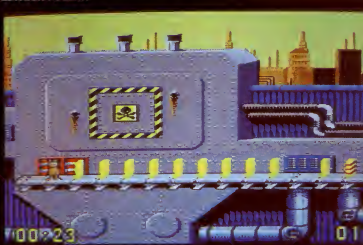
Vous, vous êtes une sorte de dompteur de sucre, lorsque vous jouez qu'un domino est mal placé, vous le déplacez comme bon vous semble de telle sorte que la réaction puisse se faire et que tout s'écroule tel un château de cartes.



Evidemment, pour pimenter un petit peu la sauce, les programmeurs ont assigné à chaque domino une fonction particulière. Ainsi, on découvrira tout au long du jeu des dominos sauteurs, des dominos explosants, des dominos qui flottent dans les airs, etc... Tout cela apporte au jeu une grande diversité et accroît le plaisir du joueur, mais aussi son mal de crâne de tout à l'heure.

Joliment réalisé, Push Over est un jeu qui devrait sortir du lot car à l'heure actuelle, il n'existe que très peu de jeux de réflexion sur Super Nintendo (ou sur Super Famicom) qui soient dignes de ce nom.

EDITEUR : OCEAN





FINAL FIGHT



leur adversaires, vous n'aurez aucun problème pour le faire. Là aussi, c'est sympa de la part de Capcom d'avoir pensé aux amoureux de la borne. Enfin, Final Fight est, par rapport à cette dernière, en tous points identiques (enfin il me semble, il peut y avoir un ou deux détails qui aient échappé à ma vigilance). On

retrouve les mêmes individus aux mêmes endroits et au cours des mêmes niveaux. Totalement hallucinant au niveau de sa réalisation, cette production est également un modèle dans le genre, je monte le son pour faire flipper mes voisins. Génial et dément Final Fight sur Mega CD s'annonce comme le titre qui pourrait, en un rien de temps, doubler les ventes de ce support. Merci Capcom...

Attention, attention Capcom débarque sur Mega CD et woaw pas avec n'importe quel titre puisqu'il s'agit de Final Fight, l'un des jeu de baston de rue les plus réputés au monde. Déjà développé et de remarquable façon sur Super Fams, la version Mega CD de Final Fight ne sera pas à mettre entre toutes les mains, elle vous rendra complètement dingue, crazy, mad, fou quoi...

Alors que sur Super Famicom, on ne pouvait jouer que tout seul, tout de suite Capcom met les points sur les 'I' et les barres aux 'I' avec une option "deux joueurs". Cette amélioration s'imposait, c'est vrai. Mais il faut quand même rendre hommage à Capcom pour cette remise en question. D'autre part et toujours par rapport à la version Super Famicom, Final Fight sur Mega CD comporte d'emblée les trois joueurs de la version d'arcade. Ainsi, si vous désirez combattre avec Guy, Haggar ou Cody et profiter alors des coups et des aptitudes de chacun à foutre des marrons dans la gueule de



EDITEUR : CAPCOM
DISPONIBILITE : DECEMBRE

**De la baston, du sang et des
claques dans la gueule !**





ROADLAND

UN COUP DE BAGUETTE MAGIQUE...

Roadland c'est l'archétype même du petit jeu de plateau, hyper sympa et qui vous met de bonne humeur une dure journée de labeur. Les héros de Roadland sont deux petites filles rigolardes et marrantes munies de baguettes magiques. Ces baguettes leur seront d'une grande utilité car l'univers de Roadland n'est, en soi, pas si amical que cela. Effectivement, si les graphismes présentent en fait un monde coloré avec tout plein d'animaux qui courent et sautent dans tous les sens. Il vaudra mieux vous méfier, car les apparences sont souvent trompeuses.

Et une fois de plus, ce célèbre adage est respecté. En effet, les bestioles qui inondent le monde de Roadland sont en vérité de véritables petites pestes qui, si elles vous gohent, ne vous laisseront aucune chance.

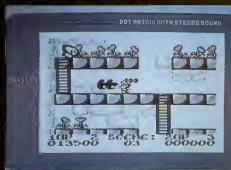
C'est donc grâce à votre baguette magique que vous pourrez vous tirer d'affaire. Le but de Roadland est de parvenir au terme de tous les niveaux qui se présenteront sous vos yeux, et je vous garantis que des niveaux vous en aurez, et de délivrer votre maman retenue prisonnière par une infâme sorcière.



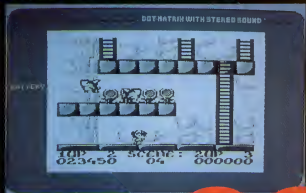
Dynamique, pimpante de joie et de vigueur, cette production sur NES offre également l'avantage de pouvoir y jouer à deux simultanément. Comme ceci reste encore assez rare, cela valait le coup de le signaler.

SUR GAMEBOY

Je n'irai pas vous prendre la tête avec la version Gameboy de Roadland, elle est pour ainsi dire, quasiment identique à la version NES les couleurs en moins naturellement. Une chose cependant, si vous voulez vous distraire et vous éclater avec un jeu qui ne cause pas de vaisseaux spatiaux et d'extra-terrestres, vous pouvez toujours faire un saut du côté de Roadland lorsqu'il sera disponible, vous ne serez pas déçu.



EDITEUR : SALES CURVE





MEGALO MANIA

Bien avant que l'homme ne soit apparu sur terre, les Dieux étaient déjà présents. Manigancant déjà la destinée des êtres de l'époque (histoire de se faire la main pour plus tard). Nettement moins développés que peuvent l'être les nôtres, les cerveaux de ces êtres là étaient dociles, faciles à manipuler, malléables. Dans ces conditions, vous imaginez bien que dans les hautes strates de l'Olympe, les Dieux s'en donnaient à cœur joie pour faire de leurs créations ce que bon leur semblait.

Dans le monde de Megalomania, il existe quatre Dieux possédant chacun des caractéristiques propres et que vous pouvez choisir au gré de votre bon plaisir. Répondant au patronyme de Scarlet (la copine de l'autre dans Autant En Emporte le Vent), Oberon, Caesar ou Madcap, chacun d'eux aura sous sa jouë un peuple bien précis qu'il devra aider à se développer.



Megadrive. Intelligent et apparemment riche dans son contenu, cette réalisation de Virgin ne devrait pas nous déplaire dans sa version finale, tant celle que nous avons entre les mains nous a satisfait.

EDITEUR : VIRGIN

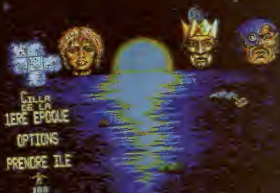


SÉLECTION DE VOS COULEURS



En faisant prospérer votre peuple, vous augmenterez

petit à petit la taille de votre territoire, construirez des bâtiments et entraînez vos hommes aux techniques guerrière, car, il ne faut pas se méprendre, ces Dieux ne sont pas cools et ne font pas qu'apporter la pluie et le beau temps. Leur but, et donc le vôtre, est bien sûr de devenir le seul et unique maître du monde et de l'univers, celui que tout le monde admire et respecte, celui à qui l'on doit tout et principalement des sacrifices et des offrandes. Assez proche dans son concept à Popoulous, Megalomania est un jeu qui tranche singulièrement avec les productions actuelles sur



MAÎTRE DU MONDE, POUR DE VRAI !





X-MEN

L'araignée... l'araignée... Dans sa toile, elle attend d'attraper les brigands, prends gaaaaarde car l'araignée est là. Si parfois la nuit elle entend, etc, etc... C'est toute ma jeunesse ça. Je me vois encore assis devant ma télé le samedi après-midi, un paquet de pop-corn à la main, en train de mater Spiderman. Si un jour j'avais pu imaginer que je jouerais le rôle, je ne l'aurais pas cru. Et pourtant, et pourtant c'est bel et bien ce que nous propose ici ????????? avec cette adaptation mettant en scène l'une des plus grosses vedettes des Marvel Comics. Comme tous les super héros, vous possédez bon nombre de facultés extra-sensorielles qui vous permettent de sortir du lot, de la masse des gnomes qui peuplent notre bonne vieille terre. Du coup, vous vous êtes fixé un objectif: défendre la veuve et l'orphelin et mettre à mal tous les salopards de bas étages qui veulent s'emparer de la fortune des autres ou qui veulent, plus simplement encore, conquérir le monde pour le diriger. Grâce à vos oreilles super sensibles, vous avez eu vent qu'un complot se tramait quelque part et que la terre était en danger. Sautant dans votre tenue de combat, vous voilà parti dans une aventure complètement folle, dingue, qui vous entrainera dans des lieux incroyables où la mort sera souvent proche.



Votre première mission consiste à désamorcer des bombes. Animés par un scrolling multi-directionnel les différents tableaux de X-Men sont très agréables et bougent à la perfection. Et c'est tant mieux car Spiderman n'est pas au bout de sa peine. Pour arriver à atteindre ces foutus bombes, il faudra franchir bien des obstacles. Heureusement, vous êtes un Dieu de la toile et rien ne peut vous résister (après quelques heures d'entraînement. Dès qu'un ennemi se présente, tfff, un petit jet et hop, plus d'ennemi, c'est simple. Si ses toiles permettent à notre

héros d'éliminer ses adversaires, elle lui permettent également de s'accrocher un peu partout et de parvenir en des lieux que jamais il n'aurait pu atteindre. Rapide et plein de rebondissements, X-Men sera disponible avant la fin de l'année sur Super NES.



EDITEUR : ACCLAIM
DISPONIBILITE : DECEMBRE

**Quand l'araignée s'emmêle,
bonjour la toile !**



POUR DEVENIR ZIPP-KID, TEL
04.44.44.44
 DE PROVINCE 16-130.64.54.54

NINTENDO GAMEBOY

TITRES	NEUFS UTILISES VERE ACHAT	TITRES	NEUFS UTILISES VERE ACHAT
BOSS BUNNY II	215 130 90	PAPERBOY II	195 90 60
CASTLEVANIA II	250 120 90	PIRATIGNER	225 130 90
CHESSMASTER	209 120 90	PRINCE OF PERSIA	220 140 100
DAYS OF THUNDER	205 90 60	PRODIGY YOUNG CHILD	220 140 100
DOUBLE DRIBBLE	209 120 90	ROBOCOP II	199 140 100
ON BARGE	130 100 70	ROGER CLEMONS BASEBALL	215 140 100
ORANGUS LAR	209 130 90	ROULETTE	215 140 100
DUCK TALES	209 130 90	SIMPSONS	215 140 100
FACE BALL 2000	239 90 60	SIMPSONS II	220 140 100
FIGHTING SMOULDER	199 120 90	SKATE OFF ONE II	205 130 90
FINAL FANTASY ADV	230 140 100	SNEAKY SMILES	205 120 90
FINAL FANTASY LEG.	245 120 90	SNOW BROTHERS	205 120 90
FINAL FANTASY LEG II	230 140 100	SOCCER MANIA	199 120 90
GEORGE FOREMAN BOXING	225 140 100	SPEEDYMAN II	215 140 100
GOLF	199 120 90	SPY VS SPY II	219 140 100
HIGH STAKES	199 90 60	SQUARE DEAL	205 90 60
HIT THE ICE	220 140 100	STAR SAYER	175 100 70
HOCKEY	215 140 100	STAR TREK	209 100 70
HULSON HUNK	215 130 90	SUPER HUNCHBACK	199 120 90
HUNT FOR RED OCTOBER	209 120 90	SUPER MARIO LAND	133 130 90
JACKY MOULDER GOLF	205 140 100	SUPER OFF ROAD	215 140 100
JEFF JAMBOREE	209 100 70	T-BALL II	209 130 90
JOE ET KAM	220 140 100	TECNO BOWL	209 130 90
KID CARIUS	139 130 90	SUPER HUNCHBACK	199 120 90
LITTLE MARINER	229 140 100	TERMINATOR II	215 140 100
MARBLE MADNESS	215 130 90	TINY TOONS	215 140 100
MICKEY	215 130 90	TOM ET JERRY	205 140 100
MISSILE COMMAND	165 100 70	TOP GUN	209 140 100
NAIL IN SCALE	195 90 60	TRACK AND FIELD	210 120 90
NAVY SEALS	185 90 60	TRACK MEET	199 120 90
NBA II	215 140 100	TURN AND BURN	195 140 100
NFL FOOTBALL	175 90 60	TURNBURN	195 140 100
WINDUP GOLF SHADOW	195 90 60	ULTRA GOLF	209 120 90
OPERATION C	205 130 90	WORLD CUP SOCCER	209 120 90
PAC MAN	155 130 90	WWF SUPERSTARS	205 120 90
		YOSHII	139 130 90

JEUX GAMEBOY

TITRES	NEUFS UTILISES VERE ACHAT
LIGHT BOY	135
JOE'S CARRY ALL	99
TRANSO GAMEBOY	95
ADAMS FAMILY	225 150 110
ADVENTURE ISLAND	220 140 100
ALLEYWAY	195 90 60
ATOMIC PUNK	205 90 60
BARBIE	215 130 90
BATMAN II	209 130 90
BATTLEZONES	205 100 70
BEETLEJAZZ	215 130 90
BILL AND LARRY	205 90 60
BLADES OF STEEL	215 130 90
BLISTER MASTER BOY	209 100 70

ATARI LYNX JEUX LYNX

TITRES	NEUFS UTILISES VERE ACHAT	TITRES	NEUFS UTILISES VERE ACHAT
BASE BOY TENNIS	265 140 100	NFL FOOTBALL	265 140 100
BASKETBALL HEROES	225 120 80	NINJA GARDEN	265 140 100
BASEBALLTOWN	265 140 100	PACLAND	189 90 60
BATMAN RETURNS	315 170 120	PAPERBOY	189 90 60
BATTLE ZONE 2000	265 140 100	PIMPAL JAM	265 140 100
BLITZ LIGHTNING	265 140 100	PIF FIGHTER	215 170 120
CALIFORNIA GAMES'95	140 100	RAMPART	265 140 100
CASINO	265 140 100	ROLLING THUNDER	265 140 100
CRISTAL MINES II	265 140 100	RIGOR	235 120 80
DEMONSGATE	265 140 100	SCHWARTZ AND DOD	265 140 100
DUEL LYNNICS	265 140 100	SHADOW	265 140 100
GARY LARRY	265 140 100	OF THE BEAST	265 140 100
RENEGADE GOLF	265 140 100	SHANGHAI	189 90 60
DOUBLE DRAGON	265 140 100	STEEL TALONS	265 140 100
GRACIA	375 170 120	PAPERBOY	189 90 60
GRUELS OF REVENGE	339 80 50	SWITCH BLADE II	265 140 100
GRUNTLE II	139 80 50	TOOD S AOV	265 140 100
GUARDIANS	315 170 120	IN SLIME WORLD	189 90 60
HOLEY	265 140 100	SUPERWHEEL	265 140 100
HYDRA	265 140 100	TOY	265 140 100
HYPODROME	265 140 100	TOURNAMENT	265 140 100
IRONY	265 140 100	ORIBBALL	265 140 100
MINIATURE GOLF	265 140 100	ULTIMATE	265 140 100
MALIBU BURN	265 140 100	CHESS CHALLENGE	265 140 100
VOLTBALL	265 140 100	WINDUP CHALLENGE	265 140 100
MS PACMAN	189 90 60	WORLD CUP SOCCER I/II	90 60
NEO-GEO			
JEUX NEO-GEO			
BASE BALL STARS	420 260	LAST RESORT	630 660
BASE BALL STARS II	420 260	RAVENSCHAD	420 260
FATAL FURY	600 660	TOURNAMENT NATION	630 660
FOOTBALL FRENZY	330 600	NAM '75	420 260
GHOST FIGHTS	630 660	ANIMA COMBAT	630 660
GOLF	420 260	ROBOT ARMY	630 660
KINGS OF MONSTERS	630 660	SOCCER BRAVIA	930 660
KINGS OF MONSTERS II	630 660	TRASH RALLY	630 460

SEGA GAMEGEAR

JEUX GAMEGEAR

TITRES	NEUFS UTILISES VERE ACHAT
LOUPE GEAR GEAR	195
MASTER GEAR CONVERTER	195
TRASH RALLY	95
AFRICAL ASSAULT	175 130 90
AXE BATTLE	175 130 90
CHISE HD	225 130 90
CHIEFMASTER	219 130 90
COLUMBUS	179 120 80
CRYSTAL WARRIOR	239 120 80
DEUSLOU	239 120 80
DONALD DUCK	239 140 100
DRAGON CRISTAL	219 130 90
FANTASY ZONE	179 130 90
ICE-LOU	219 120 80
GEORGE FOREMAN BOXING	230 140 100
HALLEY WARPS	215 90 60
ICE MONTANA	219 120 80
JUNCTION	230 140 100
LEAGUE HIGARD GOLF	219 100 70
MICKEY	230 100 70
NINJA GARDEN	239 120 80
OLYMPIC GOLF	239 120 80
OUT RUN EUROPA	243 140 100
PAC MAN	230 130 90
PAPERBOY	189 90 60
PSYCHIC WORLD	165 90 60
REVENGE OF DRAGON	165 130 90
SIMPSONS	260 120 110
SLEDER	230 100 70
SOUTHERN POWER	189 90 60
SONIC	239 140 100
SOUTHERN WARRIOR	219 130 90
SPEEDYMAN	100 360 140
SUPER MARIO	139 120 80
SUPER MARIO II	165 130 90
SUPER MARIO III	239 140 100
WINDUP CHALLENGE	165 90 60
WOLFGANG	165 90 60

CARTE DE MEMBRE
GRATUITE

APRES VOTRE PREMIER ACHAT DE 250F

AVEC LA CARTE ZIPP-KID
REMISE
 50F SUR LES JEUX NEUFS
REMISE
 20F SUR LES JEUX UTILISES

NOUS VOULONS VOS JEUX

TELEPHONEZ NOUS DES MAINTENANT POUR LES PRIX
 ET LES DISPONIBILITES DU LUNDI AU SAMEDI DE 9 H A 19 H.

POURQUOI PAYER LE PRIX DU
 NEUF POUR UN ANCIEN TITRE ?

NOUS REPRENONS AUSSI VOS ANCIENS
 TITRES SANS OBLIGATION D'ACHAT.

NON MEMBRES, AJOUTEZ :
 50 FRS POUR LES JEUX NEUFS et
 20 FRS POUR LES JEUX UTILISES

ENVOI

TOUS LES JEUX SONT ENVOYES EN COLISSIMO,
 AJOUTEZ 20F PAR JEU

* A L'EXCEPTION DES JEUX JAPONAIS
 AUTRES QUE SUPER FAMICOM

TOUS LES JEUX SELON DISPONIBILITES

ZIP KID GAMES

LE PREMIER CLUB D'ACHAT ET VENTE PAR CORRESPONDANCE



SEGA MEGADRIVE



JEUX MEGADRIVE VERSION FRANÇAISE ET AMERICAINE

TITRES	NEUFS	UTILISEES
ARCADE POWER CLUTCH	326	
POWER RACE CONVERTER	326	
PRO I	149	
PRO II	125	
ALISEA DRAGON	345	260
ARCH RIVALS	345	240
BREACH	385	170
BUTAMI	335	170
BUCK ROGERS	475	140
BULEVS VS GELINGS	405	290
CADAM	345	260
CALP DRAMA GAMES	335	150
CARTOONWAY	455	130
CHUCK ROCK	405	290
DAVID ROBINSON	375	270
DESBY STRIK	495	270
DECAP ATTACK	230	190

TITRES	NEUFS	UTILISEES	TITRES	NEUFS	UTILISEES
DEVILISH	335	230	RAIL ROAD THUNDER	325	120
DRAGONS FURY	335	290	RAMPART	325	120
DUNGEONS AND DRAGONS	465	120	ARM 3	435	170
EL VENTO	455	230	RING OF POWER	465	200
EVANHER HONEYDEW BOXING	345	120	ROAD RASH	330	200
EXILE	355	190	ROLLING THUNDER II	415	240
F22 INTERCEPT	335	230	SHADOW DANCER	230	190
FIGHTING MASTER	335	230	SHADOW OF THE BEAST	405	200
GARDES	445	270	SINNING IN THE DARKNESS	335	230
GHOULES N GHOSTS	230	220	SIMPSON	345	230
HARD BALL	375	190	SIMPSON II	345	230
JAMES POND II	345	230	SPORTS TALK BASEBALL	435	200
JAMES BUSTER DOUGLAS	230	190	SPLATTER HOUSE II	405	230
JENNER CAPRANI	335	120	STAR FLIGHT	270	170
JOE MONTANA II	405	140	STAR GOSSEY	465	170
JOHN MAUDEN II	335	240	STEEL EXPLOS	345	190
JORDAN VS BIRD	305	190	STREET SMART	365	160
KACER	335	130	STREET SNAKE	335	130
KID CHAMELEON	375	230	SUPER MONAD GP	230	160
KING SALAMON	335	230	SUPER MONAD II	245	120
LOD RONARD GOLF	335	120	SUPER OFF ROAD	375	190
LEMMINGS	375	290	SUPER THUNDER BLADE	275	170
LEMMINGS II	375	290	SUPER VOLETBALL	230	170
MARIO LEMUR HOCKEY	365	170	SWORD OF VERMILION	335	140
MARVEL LAND	415	170	TAZMANIA	345	270
MASTER OF MONSTER	445	220	TECHNO GP	355	200
MERCS	255	200	TERMINATOR	405	270
MICROBUT RESISTANCE	335	190	TEST DRIVE II	365	160
MS PAC MAN	255	140	THUNDER FORCE II	325	240
MUSHA	335	190	TOE JAM AND EARL	365	200
MYSTIC OVERSEER	355	170	TOMMY LASORBA BASEBALL	230	130
MYSTICAL FIGHTER	345	190	TWO CRUCE JODGES	455	200
NK HOCKEY	345	270	WARLOCK OF ROME II	455	200
OLYMPIC GOLD	385	290	WARSING	385	170
OUT RUN	355	190	WARRIOR OF ROME	335	150
PACMAN	405	230	WINTER CHALLENGE	375	250
PGA GOLF	445	230	WONDERBOY II	375	240
PHANTASY STAR II	495	230	WORLD LAZARUS GOLF	335	120
POPOLIO	335	230	QUACKSHOT	335	170
QUACKSHOT	335	170	RACER TRAD	335	220
Y S II	455	190			

NINTENDO SUPER NES

JEUX SUPER NES

TITRES	NEUFS	UTILISEES
ADAM'S FAMILY	420	310
ADAM'S FAMILY 2	420	310
ADAM'S FAMILY 3	420	310
ADAM'S FAMILY 4	420	310
ADAM'S FAMILY 5	420	310
ADAM'S FAMILY 6	420	310
ADAM'S FAMILY 7	420	310
ADAM'S FAMILY 8	420	310
ADAM'S FAMILY 9	420	310
ADAM'S FAMILY 10	420	310
ADAM'S FAMILY 11	420	310
ADAM'S FAMILY 12	420	310
ADAM'S FAMILY 13	420	310
ADAM'S FAMILY 14	420	310
ADAM'S FAMILY 15	420	310
ADAM'S FAMILY 16	420	310
ADAM'S FAMILY 17	420	310
ADAM'S FAMILY 18	420	310
ADAM'S FAMILY 19	420	310
ADAM'S FAMILY 20	420	310
ADAM'S FAMILY 21	420	310
ADAM'S FAMILY 22	420	310
ADAM'S FAMILY 23	420	310
ADAM'S FAMILY 24	420	310
ADAM'S FAMILY 25	420	310
ADAM'S FAMILY 26	420	310
ADAM'S FAMILY 27	420	310
ADAM'S FAMILY 28	420	310
ADAM'S FAMILY 29	420	310
ADAM'S FAMILY 30	420	310
ADAM'S FAMILY 31	420	310
ADAM'S FAMILY 32	420	310
ADAM'S FAMILY 33	420	310
ADAM'S FAMILY 34	420	310
ADAM'S FAMILY 35	420	310
ADAM'S FAMILY 36	420	310
ADAM'S FAMILY 37	420	310
ADAM'S FAMILY 38	420	310
ADAM'S FAMILY 39	420	310
ADAM'S FAMILY 40	420	310
ADAM'S FAMILY 41	420	310
ADAM'S FAMILY 42	420	310
ADAM'S FAMILY 43	420	310
ADAM'S FAMILY 44	420	310
ADAM'S FAMILY 45	420	310
ADAM'S FAMILY 46	420	310
ADAM'S FAMILY 47	420	310
ADAM'S FAMILY 48	420	310
ADAM'S FAMILY 49	420	310
ADAM'S FAMILY 50	420	310
ADAM'S FAMILY 51	420	310
ADAM'S FAMILY 52	420	310
ADAM'S FAMILY 53	420	310
ADAM'S FAMILY 54	420	310
ADAM'S FAMILY 55	420	310
ADAM'S FAMILY 56	420	310
ADAM'S FAMILY 57	420	310
ADAM'S FAMILY 58	420	310
ADAM'S FAMILY 59	420	310
ADAM'S FAMILY 60	420	310
ADAM'S FAMILY 61	420	310
ADAM'S FAMILY 62	420	310
ADAM'S FAMILY 63	420	310
ADAM'S FAMILY 64	420	310
ADAM'S FAMILY 65	420	310
ADAM'S FAMILY 66	420	310
ADAM'S FAMILY 67	420	310
ADAM'S FAMILY 68	420	310
ADAM'S FAMILY 69	420	310
ADAM'S FAMILY 70	420	310
ADAM'S FAMILY 71	420	310
ADAM'S FAMILY 72	420	310
ADAM'S FAMILY 73	420	310
ADAM'S FAMILY 74	420	310
ADAM'S FAMILY 75	420	310
ADAM'S FAMILY 76	420	310
ADAM'S FAMILY 77	420	310
ADAM'S FAMILY 78	420	310
ADAM'S FAMILY 79	420	310
ADAM'S FAMILY 80	420	310
ADAM'S FAMILY 81	420	310
ADAM'S FAMILY 82	420	310
ADAM'S FAMILY 83	420	310
ADAM'S FAMILY 84	420	310
ADAM'S FAMILY 85	420	310
ADAM'S FAMILY 86	420	310
ADAM'S FAMILY 87	420	310
ADAM'S FAMILY 88	420	310
ADAM'S FAMILY 89	420	310
ADAM'S FAMILY 90	420	310
ADAM'S FAMILY 91	420	310
ADAM'S FAMILY 92	420	310
ADAM'S FAMILY 93	420	310
ADAM'S FAMILY 94	420	310
ADAM'S FAMILY 95	420	310
ADAM'S FAMILY 96	420	310
ADAM'S FAMILY 97	420	310
ADAM'S FAMILY 98	420	310
ADAM'S FAMILY 99	420	310
ADAM'S FAMILY 100	420	310

NINTENDO NES (USA)

JEUX NES

TITRES	NEUFS	OCCA	TITRES	NEUFS	OCCA
GAME KEY		185	THE 10TH FURY		
ADAM'S FAMILY		415	WOLF-SUCKERS	225	175
ADVENTURE GUILD II	375	120	LEMMINGS	205	125
ADVENTURE GUILD III	345	120	THE LITTLE MARCHAND	245	125
AMERICAN GOLFERS	295	120	THE MARCHAND	245	125
ARCH RIVALS	295	125	MESSEMIAN II	385	125
ARCH RIVALS II	295	125	MYSTIC'S SAFARI	345	125
ARCH RIVALS III	295	125	THE RIVALS	295	125
ARCH RIVALS IV	295	125	POWERMACHINA I	335	125
ARCH RIVALS V	295	125	FRANCE'S PRINCE	275	125
ARCH RIVALS VI	295	125	PETRA OF THE ANGEL	345	125
ARCH RIVALS VII	295	125	ROBIN HOOD	345	125
ARCH RIVALS VIII	295	125	THE RIVALS II	305	125
ARCH RIVALS IX	295	125	THE RIVALS III	305	125
ARCH RIVALS X	295	125	THE RIVALS IV	305	125
ARCH RIVALS XI	295	125	THE RIVALS V	305	125
ARCH RIVALS XII	295	125	THE RIVALS VI	305	125
ARCH RIVALS XIII	295	125	THE RIVALS VII	305	125
ARCH RIVALS XIV	295	125	THE RIVALS VIII	305	125
ARCH RIVALS XV	295	125	THE RIVALS IX	305	125
ARCH RIVALS XVI	295	125	THE RIVALS X	305	125
ARCH RIVALS XVII	295	125	THE RIVALS XI	305	125
ARCH RIVALS XVIII	295	125	THE RIVALS XII	305	125
ARCH RIVALS XIX	295	125	THE RIVALS XIII	305	125
ARCH RIVALS XX	295	125	THE RIVALS XIV	305	125
ARCH RIVALS XXI	295	125	THE RIVALS XV	305	125
ARCH RIVALS XXII	295	125	THE RIVALS XVI	305	125
ARCH RIVALS XXIII	295	125	THE RIVALS XVII	305	125
ARCH RIVALS XXIV	295	125	THE RIVALS XVIII	305	125
ARCH RIVALS XXV	295	125	THE RIVALS XIX	305	125
ARCH RIVALS XXVI	295	125	THE RIVALS XX	305	125
ARCH RIVALS XXVII	295	125	THE RIVALS XXI	305	125
ARCH RIVALS XXVIII	295	125	THE RIVALS XXII	305	125
ARCH RIVALS XXIX	295	125	THE RIVALS XXIII	305	125
ARCH RIVALS XXX	295	125	THE RIVALS XXIV	305	125
ARCH RIVALS XXXI	295	125	THE RIVALS XXV	305	125
ARCH RIVALS XXXII	295	125	THE RIVALS XXVI	305	125
ARCH RIVALS XXXIII	295	125	THE RIVALS XXVII	305	125
ARCH RIVALS XXXIV	295	125	THE RIVALS XXVIII	305	125
ARCH RIVALS XXXV	295	125	THE RIVALS XXIX	305	125
ARCH RIVALS XXXVI	295	125	THE RIVALS XXX	305	125
ARCH RIVALS XXXVII	295	125	THE RIVALS XXXI	305	125
ARCH RIVALS XXXVIII	295	125	THE RIVALS XXXII	305	125
ARCH RIVALS XXXIX	295	125	THE RIVALS XXXIII	305	125
ARCH RIVALS XL	295	125	THE RIVALS XXXIV	305	125
ARCH RIVALS XLI	295	125	THE RIVALS XXXV	305	125
ARCH RIVALS XLII	295	125	THE RIVALS XXXVI	305	125
ARCH RIVALS XLIII	295	125	THE RIVALS XXXVII	305	125
ARCH RIVALS XLIV	295	125	THE RIVALS XXXVIII	305	125
ARCH RIVALS XLV	295	125	THE RIVALS XXXIX	305	125
ARCH RIVALS XLVI	295	125	THE RIVALS XL	305	125
ARCH RIVALS XLVII	295	125	THE RIVALS XLI	305	125
ARCH RIVALS XLVIII	295	125	THE RIVALS XLII	305	125
ARCH RIVALS XLIX	295	125	THE RIVALS XLIII	305	125
ARCH RIVALS L	295	125	THE RIVALS XLIV	305	125
ARCH RIVALS LI	295	125	THE RIVALS XLV	305	125
ARCH RIVALS LII	295	125	THE RIVALS XLVI	305	125
ARCH RIVALS LIII	295	125	THE RIVALS XLVII	305	125
ARCH RIVALS LIV	295	125	THE RIVALS XLVIII	305	125
ARCH RIVALS LV	295	125	THE RIVALS XLIX	305	125
ARCH RIVALS LVI	295	125	THE RIVALS L	305	125
ARCH RIVALS LVII	295	125	THE RIVALS LI	305	125
ARCH RIVALS LVIII	295	125	THE RIVALS LII	305	125
ARCH RIVALS LIX	295	125	THE RIVALS LIII	305	125
ARCH RIVALS LX	295	125	THE RIVALS LIV	305	125
ARCH RIVALS LXI	295	125	THE RIVALS LV	305	125
ARCH RIVALS LXII	295	125	THE RIVALS LVI	305	125
ARCH RIVALS LXIII	295	125	THE RIVALS LVII	305	125
ARCH RIVALS LXIV	295	125	THE RIVALS LVIII	305	125
ARCH RIVALS LXV	295	125	THE RIVALS LVIX	305	125
ARCH RIVALS LXVI	295	125	THE RIVALS LX	305	125
ARCH RIVALS LXVII	295	125	THE RIVALS LXI	305	125
ARCH RIVALS LXVIII	295	125	THE RIVALS LXII	305	125
ARCH RIVALS LXIX	295	125	THE RIVALS LXIII	305	125
ARCH RIVALS LXX	295	125	THE RIVALS LXIV	305	125
ARCH RIVALS LXXI	295	125	THE RIVALS LXV	305	125
ARCH RIVALS LXXII	295	125	THE RIVALS LXVI	305	125
ARCH RIVALS LXXIII	295	125	THE RIVALS LXVII	305	125
ARCH RIVALS LXXIV	295	125	THE RIVALS LXVIII	305	125
ARCH RIVALS LXXV	295	125	THE RIVALS LXIX	305	125
ARCH RIVALS LXXVI	295	125	THE RIVALS LXX	305	125
ARCH RIVALS LXXVII	295	125	THE RIVALS LXXI	305	125
ARCH RIVALS LXXVIII	295	125	THE RIVALS LXXII	305	125
ARCH RIVALS LXXIX	295	125	THE RIVALS LXXIII	305	125
ARCH RIVALS LXXX	295	125	THE RIVALS LXXIV	305	125
ARCH RIVALS LXXXI	295	125	THE RIVALS LXXV	305	125
ARCH RIVALS LXXXII	295	125	THE RIVALS LXXVI	305	125
ARCH RIVALS LXXXIII	295	125	THE RIVALS LXXVII	305	125
ARCH RIVALS LXXXIV	295	125	THE RIVALS LXXVIII	305	125
ARCH RIVALS LXXXV	295	125	THE RIVALS LXXIX	305	125
ARCH RIVALS LXXXVI	295	125	THE RIVALS LXXX	305	125
ARCH RIVALS LXXXVII	295	125	THE RIVALS LXXXI	305	125
ARCH RIVALS LXXXVIII	295	125	THE RIVALS LXXXII	305	125
ARCH RIVALS LXXXIX	295	125	THE RIVALS LXXXIII	305	125
ARCH RIVALS LXXXX	295	125	THE RIVALS LXXXIV	305	125
ARCH RIVALS LXXXXI	295	125	THE RIVALS LXXXV	305	125
ARCH RIVALS LXXXXII	295	125	THE RIVALS LXXXVI	305	125
ARCH RIVALS LXXXXIII	295	125	THE RIVALS LXXXVII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXIV	295	125	THE RIVALS LXXXVIII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXV	295	125	THE RIVALS LXXXIX	305	125
ARCH RIVALS LXXXXVI	295	125	THE RIVALS LXXXX	305	125
ARCH RIVALS LXXXXVII	295	125	THE RIVALS LXXXXI	305	125
ARCH RIVALS LXXXXVIII	295	125	THE RIVALS LXXXXII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXIX	295	125	THE RIVALS LXXXXIII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXX	295	125	THE RIVALS LXXXXIV	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXI	295	125	THE RIVALS LXXXXV	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXII	295	125	THE RIVALS LXXXXVI	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXIII	295	125	THE RIVALS LXXXXVII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXIV	295	125	THE RIVALS LXXXXVIII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXV	295	125	THE RIVALS LXXXXIX	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXVI	295	125	THE RIVALS LXXXXX	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXVII	295	125	THE RIVALS LXXXXXI	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXVIII	295	125	THE RIVALS LXXXXXII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXIX	295	125	THE RIVALS LXXXXXIII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXX	295	125	THE RIVALS LXXXXXIV	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXI	295	125	THE RIVALS LXXXXXV	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXII	295	125	THE RIVALS LXXXXXVI	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXIII	295	125	THE RIVALS LXXXXXVII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXIV	295	125	THE RIVALS LXXXXXVIII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXV	295	125	THE RIVALS LXXXXXIX	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXVI	295	125	THE RIVALS LXXXXXX	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXVII	295	125	THE RIVALS LXXXXXXI	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXVIII	295	125	THE RIVALS LXXXXXXII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXIX	295	125	THE RIVALS LXXXXXXIII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXX	295	125	THE RIVALS LXXXXXXIV	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXI	295	125	THE RIVALS LXXXXXXV	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXII	295	125	THE RIVALS LXXXXXXVI	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXIII	295	125	THE RIVALS LXXXXXXVII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXIV	295	125	THE RIVALS LXXXXXXVIII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXV	295	125	THE RIVALS LXXXXXXIX	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXVI	295	125	THE RIVALS LXXXXXXX	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXVII	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXI	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXVIII	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXIX	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXIII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXI	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXIV	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXII	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXV	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXIII	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXVI	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXIV	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXVII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXV	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXVIII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXVI	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXIX	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXVII	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXI	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXVIII	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXIX	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXIII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXI	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXIV	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXII	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXV	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXIII	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXVI	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXIV	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXVII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXV	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXVIII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXVI	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXIX	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXVII	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXI	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXVIII	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXIX	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXIII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXI	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXIV	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXII	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXV	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXIII	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXVI	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXIV	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXVII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXV	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXVIII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXVI	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXIX	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXVII	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXI	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXVIII	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXIX	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXIII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXI	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXIV	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXII	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXV	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXIII	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXVI	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXIV	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXVII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXV	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXVIII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXVI	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXIX	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXVII	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXI	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXVIII	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXIX	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXIII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXI	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXIV	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXII	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXV	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXIII	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXVI	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXIV	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXVII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXV	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXVIII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXVI	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXIX	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXVII	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXI	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXVIII	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXIX	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXIII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXI	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXIV	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXII	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXV	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXIII	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXVI	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXIV	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXVII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXV	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXVIII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXVI	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXIX	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXVII	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXI	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXVIII	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXIX	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXIII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXI	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXIV	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXII	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXV	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXIII	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXVI	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXIV	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXVII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXV	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXVIII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXVI	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXIX	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXVII	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXI	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXVIII	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXIX	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXIII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXI	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXIV	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXII	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXV	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXIII	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXVI	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXIV	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXVII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXV	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXVIII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXVI	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXIX	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXVII	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXI	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXVIII	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXIX	295	125	THE RIVALS LXXXXXXXIII	305	125
ARCH RIVALS LXXXXXXXI	295	125	THE RIV		

ARCADE

DEAD CONNECTION

(TAITO FILM)

"Haut les mains... personne ne bouge, police fédérale !" Vous devez sûrement connaître cette fameuse phrase tant de fois répétée par le non moins célèbre Elliot NESS ou plutôt par Robert STACK qui tient ce rôle dans la série "les Incorruptibles" que nous avons eu la chance de revoir sur FR3 cet été. En effet, ce jeu que l'on pourrait qualifier de Shoot Them' up statique,

repré- sent le thème du combat des incorruptibles contre Al Capone



et ses lieutenants, les célèbres trafiquants d'alcool en tout genre, buvable et non buvable (en particulier le gingembre de la Jamaïque qui vous débouchait un lavabo encrassé en moins de 10 secondes).

Vous pouvez donc jouer à deux en même temps sur chacun des nombreux stages présentés sous la forme d'un écran unique. Pour vous échauffer quelque peu, ce jeu s'inspire énormément de Cabal mais il reste à voir s'il arrive à la hauteur de celui-ci.

On notera tout d'abord que le décor est quasiment entièrement destructible par vos soins les meilleurs; ceci pouvant éviter à certains de se défouler sur leur propre mobilier, en cas d'énervement passager dû à un conflit générationnel engendré par une liaison de l'appareil psychomoteur entraînant une dépendance paranoïaque du patient je ne vous le fais pas dire !

Pour en revenir au jeu, vous pouvez ramasser de nouvelles armes et bonus en tout genre au fur et à mesure que vous cassez la baraque. Vous devez finir un stage en allumant un quota précis d'ennemis qui

vous sera communiqué à chaque début de stage. L'animation des personnages est quelque peu saccadée mais agréable à voir sans nuire à la qualité du jeu. Par contre, la qualité des graphismes du point de vue finesse et couleurs est digne d'un AMSTRAD C64 et encore... c'est une honte de faire des merdes pareilles, mais que fait la police ? Mais non je ne m'énervais pas mais y'a des fois il faut que ça sorte !



Malgré cela, l'action reste quelque peu poignante et susceptible d'être intéressante surtout si l'on s'éclate à deux car on peut donc aller plus loin dans le jeu et peut-être le finir, pourquoi pas ?

Ah oui, j'oubliais que vous aviez le choix entre 4 personnages différents mais qui sont, en fait, tous pareils (et un pas en avant dans la connerie mais jusqu'où s'arrêteront-ils ?)

De plus, pour le peu que j'ai pu voir de ce jeu qui n'aurait jamais dû exister, le Boss que l'on doit affronter à la fin de chaque stage est toujours le même petit gros qui vous canarde en vous suppliant de ne pas lui tirer dessus, avouez qu'il y a un gros malaise dans ce jeu à moins que ce soit moi qui ait peut-être un fusible.

Il s'agit d'un jeu qui vous procurera un certain plaisir qui se transformera en haine sanguinaire au fur et à mesure que vous y jouerez. C'est pourquoi je fais un appel aux programmeurs : arrêtez de nous prendre pour des défilés profonds en croyant que l'on va claquer tout notre fric dans ce genre de sous-merde qui, soit dit en passant, aurait pu être une petite merveille si le travail avait été plus soigné; et faites nous plaisir en sortant de superbes hits; voilà c'est fini et je l'ai dit même si je vais me faire vi... quoi?... qu'est-ce que vous voulez?...non pas ça...pas la camisole !

STEEL TALONS

(ATARI GAMES)

E t voilà, ça recommence et cela ne sera pas la dernière fois. Je vais vous expliquer la situation, j'espère pour vous que vous vous rappelez du test de Air Rescue de Sega utilisant le système 32 bit. Eh D mais qui me paraît plus réaliste, enfin laissez moi le temps de vous expliquer.

Tout d'abord, vous pouvez jouer à deux simultanément sur le même terrain ou chacun de votre côté. En effet, vous avez quatre choix possibles : trois missions de combat où vous devrez détruire un certain nombre de cibles ou du simple ba-





diment inoffensif au tank qui vous allume la tête sans complexe, et le face à face entre les deux joueurs où vous devez exploser la tronche de l'autre (on notera que les deux joueurs ne peuvent pas observer l'écran de leur adversaire, étant donné que le constructeur a eu l'ingénieuse idée de pla-

cer un cache au milieu de la machine au niveau des deux écrans). On notera aussi que les commandes sont multiples et très réalistes pour un hélico de combat. En effet, vous avez le manche à balai avec la gâchette pour la mitrailleuse directionnelle et un bouton pour les missiles. De plus, celui-ci permet d'augmenter la vitesse et de la diminuer ainsi que d'incliner l'hélico sur la gauche ou la droite. Vous avez aussi une pédale à balancier qui vous permet de faire tourner votre appareil vers la droite ou la gauche. Et enfin, vous avez la manette des gaz située à gauche de votre siège : si vous la tirez, vous allez gagner de l'altitude et inversement.

Vous voyez donc que Air Rescue peut commencer à aller se réhabiler, mais ce n'est pas fini. En effet, du point de vue graphisme, Air Rescue était plus beau mais par son réalisme et sa fluidité d'animation, Steel



Talons le dépasse; je tiens cependant à préciser que cette machine n'est absolument pas accessible à n'importe quel public. En effet, à mon avis, il faut quand même avoir une bonne expérience des simulateurs d'hélico.

Enfin, si tout de même vous êtes intéressé par ce hit, il existe une mission d'entraînement qui vous permettra de vous familiariser avec la bête. Pendant cette mission d'entraînement, vous devrez suivre votre leader qui vous fera découvrir les alentours en essayant de passer dans des cibles pour vous apprendre à manœuvrer (ces cibles ont la même fonction que celles présentes dans Pilot Wings sur Super Faims). En même temps, vous devrez détruire des targets qui se présenteront à vous.

Pour les autres missions, c'est la même chose mais sans leader et sans cibles à la pilot wings (cela serait trop facile !). Les ennemis sont d'ailleurs beaucoup plus vifs et efficaces.

À noter que vous avez de très belles vues notamment dans le canyon où vous flirtez avec le décor quelque peu étroit.

Si vous avez peur de vous lasser de ce jeu, je vous conseille de pratiquer le combat l'un contre l'autre. À propos, un petit conseil en passant, lors d'un combat head to head, il faut rester le plus longtemps possible à très faible altitude et ne remonter qu'au moment où vous serez sûr de faire mouche.

SUZUKA 8 HOURS !

(NAMCO)

Le professionnel de la simulation, concepteur du Driver's Eyes, renouvelle ses exploits avec ce jeu de moto. Chaque moto teste du même genre que celle du vieillissime Super Hang-On. C'est-à-dire que pour tourner la moto, il faut balancer tout son poids du côté où l'on veut aller. Ainsi, plus

on est imposant plus il est facile de tourner, mais aussi plus dur de se redresser. La poignée de droite sert à accélérer (les vitesses sont automatiques), celle de gauche est veuve (...). Une manette à droite permet de freiner, assez rapidement d'ailleurs. Un écran est placé devant chaque joueur, et comme il y en a quatre, cela prend pas mal de place. Hé oui ! On peut jouer jusqu'à quatre. C'est d'ailleurs uniquement dans ce style de partie que le jeu prend toute son ampleur.

De nombreuses informations se trouvent au-dessus des quatre joueurs, comme la position de chacun, le tracé du circuit et le temps pour un tour effectué par le premier. Un écran montre également la position du premier de différentes manières. Soit vue





de dessus, de côté, de devant ou encore vue de derrière; et là, c'est vraiment marrant car on se croirait à la télé devant une retransmission d'un Grand Prix de Moto, c'est tout juste si l'on ne s'attend pas à entendre Léon Zitronne commentant de sa chaude voix la course: " Eh oui, messieurs, mesdames, le joueur Quatre a la meilleure place, attention il touche l'herbe, fait du hors piste. Oh! Fantastique, le Uma profite de la chute du Quatre pour prendre la meilleure place, nous suivons actuellement son

cheminement vu d'hélicoptère. Pour la ligne d'arrivée, fantastique, une caméra statique nous le montre roulant sauvagement et virilement vers nous..." Je vous épargnerai une éventuelle suite du commentaire de Zitronne. De source sûre, j'ai appris que les programmeurs voulaient fournir de petits Zitronnes pour chaque machine, mais se rendant compte de l'échec certain, ils ont préféré présenter le jeu tel quel. Ils ont bien fait. Parfait mélange entre action et simulation, ce jeu est tout à fait jouable. Les graphismes sont totalement en Bitmap, ce qui permet un soul des détails beaucoup plus important que pour les jeux en 3 Dimensions. Vous n'avez qu'à prendre une loupe et Zieuter d'un regard indiscret le Superbe asphalte bicurvé du circuit. Franchement, c'est fin, très fin. Le son est très bien rendu puisque le haut-parleur est mis à la place du réservoir de la moto -ben oui, les réservoirs, cela ne sert pas à grand-chose pour une simulation dans une salle d'arcade-; hélas, il est un peu trop moyen, bref, passable pour un jeu comme celui-là. La vitesse, elle aussi, n'est pas fantastique par rapport à ce que pourrait être le jeu, mais, ne soyons pas trop difficile. C'est en fait une bonne réalisation, qui bouge pas mal, idéale pour s'écarter à quatre. Petite anecdote, il y a plein de pub tout plein partout pour Coca-Cola. En effet, ce jeu a été sponsorisé par Coca-Cola semble-t-il.



c'est à peu près tout. Au lieu des barbares modernes, il y a des héros de l'antiquité. Une amazone aussi sauvage que cruelle, un troyen... Sympa pour quelques parties, seulement histoire de faire prendre la pâtée à son meilleur pote, ce jeu laisse rapidement et c'est avec plaisir que l'on retourne sur Street Fighter II. Je suis probablement un peu cruel et mon avis est à nuancer pour les malades de jeux de bastons qui seront sûrement ravis de détruire les huit adversaires... mais eux aussi se rendront bien compte que ce jeu n'accroche pas des masses.



BLINDIA

(TAITO)

Il paraît que ce nouveau jeu de combat pourrait remplacer Street Fighter II ! Mais je ne suis pas d'accord, mais alors là pas du tout ! D'accord, il y a huit personnages avec huit décors différents et plein plein de coups avec de supers pouvoirs particuliers pour chaque joueur; mais en ce qui concerne les graphismes et les sons, ce jeu est largement à la traîne. Les dégradés sont nuls, les couleurs mal choisies, les musiques pas démenties du tout, lassantes même. Mais qu'à donc ce jeu? Bonne question. Une grande variété de coups,



THUNDER HOOP

(GAELCO)

Voici un jeu de plateforme d'une société totalement inconnue mais qui, nous l'espérons très fort, grimpera rapidement dans l'échelle de notre estime. Ceci étant dit, il ne faut pas être indulgent avec cette boîte car nous appliquons les mêmes lois impitoyables à tout le monde. D'ailleurs, nous allons pouvoir constater tout de suite ce qu'ils valent chez Gaelco (déjà le nom ne me plait pas, dommage, il aurait fallu trouver autre chose). Dans ce jeu, vous incarnez un bonhomme à l'air grave et sérieux qui doit combattre un professeur chose (j'ai oublié le





nom, ça peut arriver !) qui est complètement maboul et pas beau du tout, si, c'est vrai !

Les graphismes sont bien dessinés et correctement colorés ; à noter également que l'animation suit relativement bien et reste fluide en toute circonstance. Mais je tiens à préciser que la maniabilité du personnage est atroce car extrêmement lente (le type reste si longtemps en l'air quand il saute qu'il pourrait même concurrencer Mike Powell au saut en longueur). Vous possédez une arme de base que vous pourrez remplacer par des armes bonus que vous récolterez au fur et à mesure de votre "aventure". Les sons rendent assez bien mais vous prennent la tête assez rapidement à force d'y jouer, enfin, surtout la musique.

A noter que certains mutants atroces vous font vraiment chi... disons qu'eux aussi vous prennent la tête car il apparaissent à l'écran, comme ça, d'un coup, juste au moment où vous passez, ce qui est particulièrement énervant.

Pour finir, je peux vous préciser qu'il est possible de jouer à deux mais chacun votre tour, c'est dire l'intérêt de se tourner les pouces pendant que l'autre essaye tant bien que mal de prendre son pied sur cette bécane qui n'a pas

droit à la vie. Surtout ne pensez pas que je suis trop sévère ; vous verrez, si vous avez la malchance de tomber dessus un de ces jours, vous aurez l'ultime honneur de comprendre votre malheur surtout si vous mettez votre fric dedans ; c'est pourquoi je vous conseille de regarder quelqu'un y jouer avant.

Pour ma part, je trouve ce jeu médiocre à cause de son manque d'intérêt et non pas par sa mauvaise conception technique en général. C'est pourquoi je ne désespère pas de voir un jour cette nouvelle société sans sortir un super mega hit, enfin bon, il va encore falloir attendre un heureux événement futur qui, j'espère, me surprendra.

VIRTUA RACING

(SEGA)

La réalité virtuelle dépasse enfin la réalité ! Ce jeu va faire fort, très fort ! Vous vous rappelez certainement, o fidèle lecteur de la rubrique Arcade, du test du Driver's Eyes ; eh bien, d'ici quelques mois, Sega va proposer sinon mieux, du moins aussi bien !

En préview universelle, voici le dernier jeu de Sega. Reprenant le principe du jeu de Namco, il apporte d'autres avantages et rehausse ainsi l'intérêt des classiques courses de voitures. Comme ils le disent sur la fiche technique : "la dernière technologie de l'art graphique reproduit l'atmosphère ultra-authentique d'une course." Pas prétentieux déjà, mais

d'après ce que nous avons pu voir, cela semblerait vrai. Tout d'abord, le moniteur est plus large que les moniteurs classiques. De plus, le jeu est TO-
TALEMENT en 3D. Cette dernière s'avère

être d'une finesse et d'une richesse en couleurs rarement égales. Tout est en 3D, mais alors là, tout des badauds qui se promènent sur le circuit en attendant le départ, à la grande roue de la fête foraine que l'on peut voir en roulant, en passant par des vaches en 3D Dimensions... Et là,

vous ne pouvez pas imaginer la joie de voir un jeu où des vaches regardent passer des voitures, franchement, c'est du jamais vu. Heureusement, le principal intérêt du jeu n'est pas là, je vous rassure non ?

Tout d'abord, il est possible de choisir parmi trois circuits, tous aussi tordus les uns que les autres. Pour ce qui est des chicanes, des tournants à 90 et tout et tout, vous serez servi. De plus, il est possible de choisir parmi quatre vues pendant toute la durée du jeu ! Vue de derrière, vue dans le cockpit, vue de dessus et vue légèrement surélevée. Ainsi, au goût du joueur, la conduite peut être réaliste dans le cockpit ou plutôt arcade en voyant alors votre voiture de dessus. Avec toutes ces caractéristiques, le jeu n'est pas mal, voire franchement bien ; pour tout vous dire : Ce jeu est superbe et l'on s'y croit vraiment. En effet, il développe un principe rarement vu sur les machines d'arcades. La simulation de la force G. En clair, si vous tournez à gauche, vous êtes propulsés vers la droite (très pratique si l'on a une superbe fille à côté de vous...), ce qui n'est pas le cas ici car il n'y a qu'une place et vous ne pourriez mettre une fille sur vos genoux ! Mais c'est franchement pratique pour les sensations et le réalisme. Au final, un remake de Driver's Eyes qui développe des capacités pratiquement jamais exploitées et qui risque de frapper très, très fort.

Saint Drame & The Gobbins

Remerciements pour salles de jeux : Nous tenons à remercier les salles de jeux suivantes pour nous avoir permis de tester

ces nouvelles machines dans les meilleures conditions possibles ainsi que nos amis de chez WDK :

Jeux video's 9, bd Sebastopol Paris (près du m° Châtelet)

Games Drug Stores. A l'angle de la rue rambeau et de la rue st-denis à Paris (Près de beaubourg)

SPECIAL CONSOLES PORTABLES

**Exclusif
Vente
par
Correspondance**

En
octobre

-10%

sur les prix indiqués
pour tous les jeux
de cette page

et les frais de Port Gratuits !!

IMPORTANT: cette offre concerne tous les jeux disponibles au moment de la réception de la commande par téléphone, courrier, mail.
Elle est valable du 1er au 31-10-92 et exclusivement en vente par correspondance. Elle ne s'applique pas aux consoles.

GAMEBOY

ACCESSOIRES

ADAPT. SECTEUR	99F	LOUPE	89F	ENF. PLAY & GO	175F
ADAPT. AUTO	99F	BATTERIE	195F	SACOCHE DYNA	275F
CHARGEUR	99F	RECHARGEUR	249F	POCKETTE DYNA	149F
GAMEBOY	119F	DAMME GAMEBOY	145F		

**Les
nouveau
d'abord !**



Mac Donald Land



Star Wars



Joe and Mac



Spiderman 2



Tom and Jerry



Pinball Star



Prince Vaillant

**GAGNEZ
DES JEUX
sur 3615
MICROMANIA**

JUSTE ARRIVÉS !!

WWF Superstars 2 (Catch)	275F
Simpson's n2 (Plateforme)	275F
Double Dragon 3 (Arcade)	275F
Terminator 2 (Arcade)	269F
G.F. KO Boxing (Sim. boxe)	275F
Ferrari Grd Prix (Course F1)	275F
Kirby's Dream. (Plateforme)	275F
Ultima Ruines (Aventure)	325F
Dr Franken (Plateforme)	275F

PROMOS GAMEBOY

Soccermania	245F	199F
Northstar	245F	175F
Elevator Action	245F	145F
Kid Icarus	229F	175F

GAMEBOY



Multilox
vos vies,
énergies,
gameplay.

Modifiez les
caractéristiques
des jeux.

**ACTION
REPLAY PRO 349F**

Mickey Dangerous Chase (Pl)	275F
Adventure Island (Pl)	269F
Super MarioLand (Pl)	229F
The Simpsons (Arcade)	269F
NBA Challenge N2 (Basket)	275F
Hook (Plateforme)	269F
Megaman 2 (Plateforme)	275F
Double Dribble (Basketball)	275F
Addams Family (Arcade)	275F
Turtles Ninja 2 (Arcade)	275F
Prince of Persia (Action)	275F
Battle Toads (Arcade)	275F
Pacman (Arcade)	249F
Football International (Sim.)	249F
Tennis (Sim. tennis)	229F

GAMEBOY

+ Téléris
+ Les Écouteurs Stéréo
690F
+ LA SACOCHE MICROMANIA
GRATUITE !!

**AGRANDISSEZ L'ÉCRAN
DE VOTRE GAMEBOY**



Le LIGHT
MASTER

99F

PERMET AUSSI DE JOUER DANS LE NOIR !!

**TOP
30**

Tiny Toon (Plateforme)	275F
Blades of Steel (Ice Hockey)	269F
Batman Return of Joker (Arcade)	275F
Rogger Rabbit (Arcade)	275F
Double Dragon 2 (Arcade)	269F
Bugs Bunny 2 (Arcade)	269F
Hudson Hawk (Arcade)	275F
Beetle Juice (Arcade)	275F
Nintendo World Cup (Football)	229F
Prophesy Vs Child	275F
Pitfighter (Catch)	275F
WWF Super Stars (Catch)	269F
Duck Tales (Plateforme)	289F
Batman (Plateforme)	269F
NBA All Star Chal. (Basket)	275F

GAMEGEAR

PROMOS GAMEGEAR

Wonderboy	245F	195F
Space Harrier 3D	245F	175F

JUSTE ARRIVÉS !!

Out Run Europa (Course Auto)	
Paperboy (Arcade)	
Aerial Assault (Arcade)	

UTILISEZ TOUS LES JEUX SEGA MASTER SYSTEM
SUR VOTRE CONSOLE GAMEGEAR

149F

ADAPTATEUR CARTECHES MASTER SYSTEM GAMEGEAR

Sevens Grand Prix (Course F1)	269F
Spiderman (Arcade)	249F
Wonderboy Dragon's Trap (Pl)	269F
Olympic Gold (Sport)	269F
Super Kick Off (Football)	269F
Donald Duck (Plateforme)	269F
Sonic Hedgehog (Plateforme)	269F
Mickey Mouse (Plateforme)	269F
Super Monaco GP (Course Auto)	249F
Golden Axe (Axe Battle)	269F

**DÉMENT !!
ADAPTATEUR
SECTEUR
99F**

SPECIAL GAMEGEAR

**AGRANDISSEZ L'ÉCRAN
DE VOTRE GAMEGEAR**

**Le WIDE
MASTER 99F**

(Possibilité d'utiliser l'adaptateur
Master System Gamegear en même temps)

GAMEGEAR

+ Sonic
+ L'Adaptateur Secteur
1290F
+ LA SACOCHE MICROMANIA
GRATUITE !!

GAMEGEAR

+ Columns
995F
+ LA SACOCHE MICROMANIA
GRATUITE !!

Chaque dimanche à 10h05 sur France3,
retrouvez MICROMANIA
dans l'émission

MICROMANIA KIDS



Robinson Supreme



Chuck Rock



Tazmania



Batman Returns



Terminator



Alien 3



Wimbledon Tennis



Prince of Persia

MICROMANIA MICROMANIA MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD !

ENTREZ DANS L'UNIVERS MICROMANIA



PARIS

MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et 4, passage de la Râcle
Niv. 2 - Métro et RER Les Halles ☎ 45 08 15 78

NOUVEAU :
Espace SUPER NINTENDO

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES

Ouvrant même le dimanche !!

Galerie des Champs (Galerie Basse) - 84, av. des Champs-Élysées
RER Ch. De Gaulle-Étoile/M° George V ☎ 42 56 04 13

MICROMANIA ROSNY 2

Centre C^m Rosny 2 ☎ 48 54 73 07

MICROMANIA VÉLIZY 2

Centre C^m Vélizy 2 ☎ 34 65 32 91

MICROMANIA LA DÉFENSE

Centre C^m des 4 Temps - Niv. 2 - Rôtisserie des Mirors
RER La Défense ☎ 47 73 53 23

MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre C^m Les 3 Moulins - Pont de Billancourt
Issy-les-Moulineaux ☎ 45 29 09 90

GAMEBOY
Multiplayez vos vies,
énergies, gameplay.
Modifiez les
caractéristiques
des jeux.
**ACTION
REPLAY PRO 349⁹**

ADAPTEUR SUPER-NINTENDO

Seulement 99⁹

Utilisez les CARTOUCHES ADAPTÉES SUR
VOTRE CONSOLE FANCLUB.
Des RETRAINES DE TITRE DISPONIBLES !

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !!

MEGADRIVE

NHL Hockey 93 (Sim. Hockey)

Predator 2 (Arcade)

Team USA Basket (Sim.)

Jim. Connors Tennis (Sim.)

WWF Wrestlemania (Catch)

GAMEGEAR

Senna Grd Prix (Course FI)

Chuck Rock (Plateforme)

Prince of Persia (Aventure)

Tazmania (Plateforme)

SUPER NINTENDO

Super Mario Kart (Course Kart)

Space Megaforce (Shoot'em Up)

Out of this World (Aventure)

F1 Roc (Course Auto)

Wings 2 (Action)

GAMEBOY

Spiderman 2 (Arcade)

Tom and Jerry (Plateforme)

Bionic Commando (Arcade)

Dr Franken (Plateforme)

PROMOS MEGADRIVE

World Cup Italia 299⁹ **215⁹**

Super Thunderblade 399⁹ **215⁹**

Alex Kidd 329⁹ **215⁹**

Spatter House 2 499⁹ **399⁹**

Quackshot 449⁹ **399⁹**

PROMOS GAMEBOY

Soccermania 279⁹ **199⁹**

Fist of Northstar 249⁹ **175⁹**

Elevator Action 249⁹ **145⁹**

Kid Icarus 229⁹ **175⁹**

F1 Race 279⁹ **195⁹**

NICE LYON

MICROMANIA NICE

Nice-Etoile
Niveau -1
06000 ☎ 93 62 01 14

MICROMANIA LYON

Centre C^m Lyon-La-Part-Dieu
Niveau 1, Face sortie Métro
69000 ☎ 78 60 78 82

Chaque dimanche à 10h05 sur France3,

MICROMANIA

vous dévoile tout sur les jeux
dans l'émission



5% DE RÉDUCTION*
sur vos achats
avec la Mégacarte qui vous sera offerte
GRATUITEMENT
lors de votre
prochain
achat



*au sur
consoles

IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables pendant le mois de parution de ce magazine.

ATTENTION : Les nouveautés et les produits à parution ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Pour tout savoir, téléphonez au 06901 MICROMANIA.

Commandez par téléphone au 92 94 36 00

Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

Commandez par minitel 3615 MICROMANIA

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA

B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

Livraison garantie par Colissimo - 48h

Nom - Prénom _____
Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____ Tél _____

Pg	TITRES	CONSOLES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60F) + 29F

TOTAL À PAYER = F

RÈGLEMENT : Je joins ☐ Chèque bancaire ☐ C.P. ☐ Mandat-Lettre

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en contre 26F) pour frais de remboursement

PAYEZ PAR CARTE BLEUE-CARTE INTERBANCAIRE

Date d'expiration : / / Signature : _____

N° de membre (facultatif) _____

ENTREZ DANS L'UNIVERS MICROMANIA

MEGADRIVE

Les nouveautés d'abord !



Jimmy Connors Tennis



Predator 2



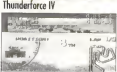
Indiana Jones



Captain America



Thunderforce IV



Senna Grand Prix



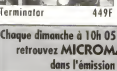
Dragon's Fury



Terminator



Olympic Gold



DR Robinson Supreme



Batman Returns



NHL PA Hockey 93



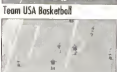
Global Gladiator



WWF Wrestlemania



Team USA Basketball



European Club Soccer



Tazmania



Aliens 3



Chark Rock



DR Robinson Supreme

G É A N T

MEGADRIVE

+ SONIC
+ 1 MANETTE DE JEUX
995F

MEGADRIVE

+ SONIC
+ STREET OF RAGE
+ 2 MANETTES DE JEUX
1290F

VERSIONS FRANÇAISES OFFICIELLES
Garanties par le constructeur

JUSTE ARRIVÉS !!

- Europ. Club Soccer (Foot) 449F
- Senna Grd Prix (Course F1) 449F
- Tazmania (Plateforme) 449F
- Dragon's Fury (Flipper) 449F
- Aliens 3 (Sim. boxe) 449F

JOUEZ JUSQU'A 6 METRES DE VOTRE CONSOLE

MANETTE SANS FIL ET
REMOTE CONTROLLER
249F

ACTION REPLAY PRO

Multitapez vos vies, énergies, gameplay.
Modifiez les caractéristiques des jeux.

499F

PROMOS MEGADRIVE

- | | | | |
|------------------------|------|------------------------|------|
| Altered Beast 449F | 119F | Robocod 449F | 399F |
| Crack Down 449F | 119F | Rolling Thunder 2 449F | 399F |
| E Swat 449F | 119F | Golden Axe 2 449F | 299F |
| Super Basket Ball 449F | 119F | Merces 449F | 299F |
| Thunderforce 2 449F | 119F | Moonwalker 449F | 295F |
| Splatter House 2 449F | 399F | Art Alive 449F | 245F |
| Cadash 449F | 349F | Rings of Power 449F | 295F |
| World Cup Italia 449F | 215F | Joe Montana 2 449F | 295F |
| S. Thunderblade 449F | 215F | Buck Rogers 449F | 395F |
| Alex Kidd 449F | 215F | Immortal 449F | 395F |
| Mickey Mouse 449F | 399F | Devilish 449F | 249F |
| Quackshot 449F | 399F | California Games 449F | 299F |

- | | |
|-------------------------------------|-----------------------------------|
| Desert Strika (Arcade) 449F | Marble Madness (Arcade) 449F |
| Dungeons and Dragons' (Avent.) 449F | F22 Interceptor (Sim. Vol) 449F |
| Mad Chameleon (Plateforme) 395F | Revenge of Shinobi (Kung Fu) 449F |
| Wonderboy in Monster. (Pl.) 475F | Talim's Adventure (Aventure) 449F |
| Street of Rage (Combat) 449F | Batman (Action) 449F |
| EA Hockey (Simulation) 449F | Sonic Hedgehog (Plateforme) 449F |
| Atomic Runner (Arcade) 449F | Side Pocket (Billard) 449F |
| The Simpsons' (Plateforme) 395F | Toki (Plateforme) 395F |
| Road Race (Course Moto) 449F | Greenhead (Arcade) 449F |
| Jordan VS Birds (Basket) 399F | Slime World (Arcade) 449F |
| Two Cruces Dudes (Combat) 399F | Pinhigher (Catch) 475F |
| Krusty's Fun House (Pl.) 349F | Turbo Out Run (Arcade) 449F |
| Mario Lemieux Hockey (Sim.) 395F | PGA Tour Golf (Sim. Golf) 449F |
| Super Volleyball (Sim.) 299F | After burner 2 (Arcade) 449F |
| John Madden N2 (Baseball) 449F | Spiderman (Arcade) 449F |

TOP 3

NOUVEAU !

« LA CITY »

Compatible avec la Megadrive et le Super Nintendo Français.



Une manette avec laquelle vous retrouverez toutes les sensations des salles de jeux d'arcades. Elle possède 8 boutons avec tir automatique indépendant, un tir rapide, un ralentisseur et un stick 8 directions.

ACCESSOIRES

- | | |
|-----------------------------------|-------------------------|
| Remote controller +1 manette 249F | Arcade Power Stick 449F |
| La manette seule 145F | Remote controller 369F |
| Control Pad Pro 2 125F | Adapt. Master-Mega 295F |
| Control Pad Megadrive 159F | Adaptateur Secteur 175F |
| | Prise Parallèle 175F |

GAGNEZ DES JEUX
sur 3615
MICROMANIA

LE TOP 25 MEGADRIVE



99F OU GRATUITE
Sous Pack de 2 Cartouches Megadrive ou Carte de Microgame



MICROMANIA MICROMANIA MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD !

ENTREZ DANS L'UNIVERS MICROMANIA

SUPER-NINTENDO

NOUVEAU !

Les nouveautés d'abord !



Wings 2



King of Monsters



Space Megaforce (Aleste)



Out of This World



NCAA Basketball



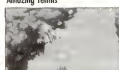
Spiderman VS X-Men



Amazing Tennis



Super Mario Kart



Axelay



Street Fighter II



Turtles Ninja IV



The Legend of Zelda



Prince of Persia



Contra 3



Super Ghouls 'n' Ghosts



Final Fight



WWF Wrestlemania



Rival Turf



Lemmings

«LA DYNA 1» DÉMENT !
149F

Pulvériser tous vos scores avec cette manette hyper ergonomique pour la Super Nintendo. En plus de toutes les caractéristiques du confort de pad d'origine, elle possède des switches de réglage de rapidité de tir pour chaque bouton.



JUSTE ARRIVÉS !!



Robocop 3



Adventure Island



G.F. KO Boxing



Play Action Football

GAGNEZ DES JEUX
sur **3615**
MICROMANIA

MANETTE JB KING

C'est la rolls des manettes pour la Super Nintendo!

Elle possède tout : variateurs de vitesse, diodes témoins, possibilité d'orientation des boutons de tir...

AU FORUM DES HALLES

PLUS DE 1000 JEUX EN STOCK
LA ZONE SPÉCIALISÉE
SUPER NINTENDO VOUS Y ATTEND !!

«LA CITY»

Compatible avec
la Super Nintendo Française et la Megadrive



Une manette avec laquelle vous retrouverez toutes les sensations des salles de jeux d'arcades. elle possède 8 boutons avec tir automatique indépendant, un tir rapide, un ralentisseur et un stick 8 directions.

599F

GÉNIAL !

ADAPTATEUR AD 29

UTILISEZ LES CARTOUCHES AMÉRICAINES SUR VOTRE SUPER-NINTENDO FRANÇAISE !



99F

IMPORTANT : Ces cartouches fonctionnent uniquement avec l'adaptateur Super Nintendo et l'Action Replay.

Castlevania 4	499F	UN Squadron	499F
Joe And Mac	499F	Final Fantasy 2	549F
Mystical Ninja	499F	Battle Tank	499F
Act Raters	499F	Super Off Road	479F
Addams Family	499F	Peabody Beach Golf	499F
F Zero	449F	Super Bowling	499F
Top Gear	449F	Magic Sword	549F
Super Tennis	449F	Spanky's Quest	499F
Pilot Wings	499F	Earth Defense	479F
Populous	449F	The Chessmaster	499F
Adventure Island	499F	Smash TV	499F
Strike Gunner	499F	Super R Type	449F
Super Soccer Champion	499F	Pitfighter	479F
Super Soccer	449F	Thunder spirits	499F
Arxana	499F	Gradius 3	449F

POT 803

VIVEZ PLUS LONGTEMPS, PLUS FORT !!

Multipiez vos vies, énergies, Gameplay.
Modifiez les caractéristiques des jeux.
Permet aussi de faire fonctionner les cartouches import.

ACTION REPLAY PRO

499F



Chaque dimanche à 10h 05 sur France3, retrouvez **MICROMANIA** dans l'émission

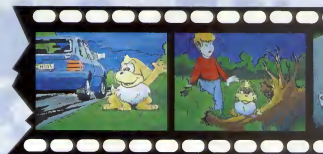


MICROMANIA MICROMANIA MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD !

MEGA
DRIVE

MAIS
C'EST LE
SUPER
TOUTOU
À SA
MEMERE!

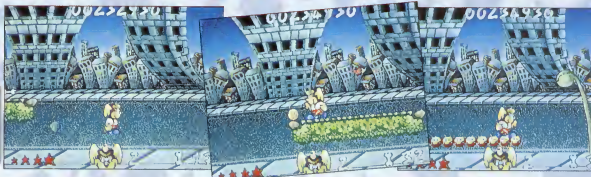


WONDER

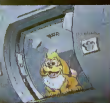


Dans l'esprit d'un bon Walt Disney, ces molosses aux gants de boxe! Lancez leur quelques étoiles avant qu'ils ne vous décochent une ou deux droites, sinon ça risque de faire mal, très mal!

Trouvez tout d'abord les portions de sol invisibles. Ensuite, dénichiez (pour un chien, ça devrait être facile!) l'icône nécessaire pour que la magie se dissipe et ensuite, retournez voir le travail. Les sols sont revendus!



86%



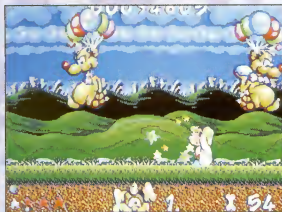
Quelques exemples rapides qui illustrent une vie de *Méga-Chien*. Il s'agit là, bien entendu, de quelques-unes des images qui composent l'introduction du jeu de plates-formes. Séquences nostalgiques.



- meilleur jeu actuellement sur Mega CD.
- réalisation dans le ton des Walt Disney.
- excellente animation.

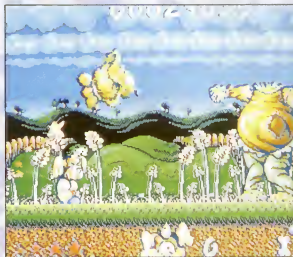


- le temps d'accès au CD est long.
- le jeu fait très "Sonic".



Pour passer ici, crevez les ballons de ces deux critins. Pour ne pas vous faire toucher, placez-vous en dessous. Si vous ne voulez pas les passer, un conseil, tapez donc Mystic, vous passerez alors directement en ville.

Voici le tout premier boss sur lequel vous pourrez vous faire la main. Placez-vous à ses côtés et tirez sans interruption. La victoire sera rapide et facile.



R DOG



Tout le monde est contre Wonder Dog! Lui qui se retrouve seul à des millions d'années-lumière de chez lui. Pourquoi tant de haine! Même ce renard lui en veut! Non, c'est trop injuste...



Je ne vous cacherais pas, qu'à mon avis, *Wonder Dog* est le meilleur jeu sur Mega CD disponible à l'heure actuelle. Même si l'on retrouve beaucoup de *Sonic*, *Wonder Dog* s'avère être un excellent jeu de plates-formes. Les graphismes sont variés et savent faire preuve d'originalité, même si, là encore, je préfère un *Sonic II*. Les musiques CD sont bien, sans pour autant verser dans le génial et c'est hélas regrettable. Même les bruitages ne sont pas renversants. Pour ce qui est du niveau de difficulté, il ne serait pas étonnant que le jeu ne dure qu'un ou deux jours. C'est dommage, mais vous pouvez toujours y revenir pour tenter de découvrir les nombreux passages secrets.

TSR



On attendait avec impatience *Wonder Dog* pour savoir un petit peu où en était réellement le Mega CD avec les jeux de plates-formes/arcade du type *Sonic* ou *Mario*. Après quelques heures de jeu, on le sait désormais : le Mega CD se place remarquablement. Après un dessin animé qui ressemble réellement à un dessin animé et pas seulement à une suite d'images comme sur Super CD Rom, Le jeu commence. *Wonder Dog* est un super jeu d'action et de plates-formes dans lequel vous devez sauter, tirer et éviter les ennemis. Bourré de passages secrets dans tous les sens, on en découvre pratiquement un à la minute, ce jeu est également visuellement très agréable. Avec un scrolling multi-directionnel sur plusieurs plans, une excellente rapidité de jeu et une bande sonore super entraînante, *Wonder Dog* est un jeu à posséder si vous avez un Mega CD.

J'm DESTROY

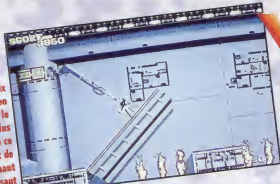
EDITEUR : VICTOR MACHINE : MEGA CD
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : PASSWORDS

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 16
SON : 13
TOTAL : 86%

MEGA DRIVE

IL COURT, IL COURT L'ATOMIC RUNNER!

Attention aux
flammes en
contres après le
pont levé. Le plus
efficace lors de ce
passage est de
réaliser, du haut
du pont, un saut
retourné.



Le scénario mis en place par Data East n'est pas des plus roses pour notre douce planète Terre. C'est du genre bonjour les aliens, les vaisseaux extra-terrestres et la destruction méthodique du genre humain. Cela commença quand une armée de vaisseaux aliens s'abattit sur la Terre. Les aliens qui en sortirent firent des centaines de milliers de victimes et enlevèrent des humains pour faire des expériences amusantes et destructives! Bref, on se retrouvait en plein caramelle! Heureusement, un vieux savant ayant travaillé sur des recherches pointues dans le domaine du nucléaire, avait découvert que les égyptiens de l'antiquité possédaient déjà des formules pouvant donner suite à des progrès énormes en matière de physique nucléaire. Comment de telles formules révolutionnaires étaient-elles présentes au sein des pyramides? La réponse est simple: des extra-terrestres ayant débarqué sur Terre à l'époque avaient implanté cette technologie dans le but de mieux contrôler le monde terrestre, au final. C'est pour cette raison que les chasseurs de l'espace revinrent alors demander des comptes sur la planète. Le fils du vieux chercheur s'appelle Chernov et est bien déterminé à renvoyer les aliens d'où ils viennent. C'est donc dans un décor d'apocalypse que Chernov part lutter contre les hordes d'envahisseurs. La particularité de Chernov, c'est qu'il est coureur! Pas de nanas, c'est un coureur tout court! Il court contre le temps, contre ses ennemis et pour libérer la Terre. Vous contrôlez ainsi un curieux petit personnage qui court jusqu'à ce que vous le fassiez s'arrêter. On se retrouve dans le cas exactement contraire des jeux vidéos habituels où il s'agit plutôt

Une explosion et c'est votre personnage qui apparaît! Vous êtes l'Atomic Runner, l'homme qui court plus vite que son ombre!



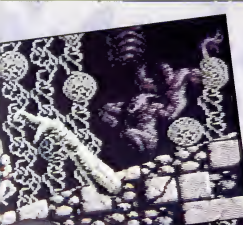
de faire avancer un personnage qui reste debout comme un crétin si on ne le fait pas bouger! Il vous faudra un temps pour vous familiariser avec les commandes qui vous permettent de faire sauter le héros, de le faire tirer, se retourner et enfin s'arrêter tant que vous ne lâchez pas le bouton. Il est possible de configurer la manette (avec plus de 9 possibilités sur les trois boutons A, B et C). Sur le même écran

Sur ce jeu, le personnage ne s'arrête jamais de courir. On demande après quoi il court d'ailleurs! Toujours est-il que votre principale action est de le stopper au bon moment, de le faire bondir dans les airs et de le faire tirer. Faut-il pas qu'il peut se retourner mais pas reculer.

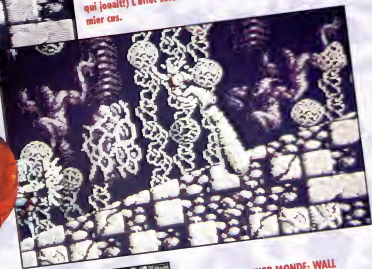
ATOMIC

d'option que la configuration, vous trouverez une sélection du niveau de difficulté parmi 3, les continus allant de 5 à 15, des sounds test, etc... L'action est vue de profil avec des scrollings différentiels (parfois) et multidirectionnels. Il est possible de tirer dans plusieurs directions (diagonale, en face) avec plusieurs armes. Ce sont les aliens eux-mêmes qui transportent les bonus d'armement. Il faut les shooter et ensuite récupérer les armes. Le problème réside en fait à ne pas trop avancer vers le bord de l'écran sous peine de loucher des items. Les sept mondes à traverser sont aussi divers que dangereux, avec le labo, la jungle, le désert égyptien, la salle au trésor, le monde gelé de Sibérie et enfin New-York. Chacun d'eux est terminé par un boss de fin de niveau. Serez-vous éviter les pièges et les ennemis qui peuplent le monde d'Atomic Runner?

92%



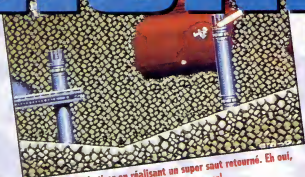
LA MAIN! Cette main sortira du sol pour vous attraper. Si vous lui foncez dedans, vous perdez une vie. Si vous ne sautez pas assez haut, vous risquez d'être happé par la main (comme sur le cliché, c'est Sami-Minitel-Man qui jouait!) L'effet sera alors le même que dans le premier cas.



LE BOSS DU PREMIER MONDE: WALL DRAGON Pour vaincre ce monstre, il faut sauter continuellement à la verticale (surtout pas en cloche) et tirer des coups de Laser (meilleure arme pour ce boss) à l'horizontale. Attention aux frayeurs lorsque le dragon se dépile et vous fonce dessus, chauds les marrois!



RUNNER



Il est possible de tirer en réalisant un super saut retourné. Eh oui, l'élasticité d'Atomic Runner n'est plus à prouver!



Les ennemis les plus préhistoriques du jeu, les Trilobites. Ces gastéropodes ont réellement existé en de temps reculés.

LES TRONCHES DE CAKE DU MONDE 2



ARACNOUSKULL: Ces créatures au look d'araignées apparaîtront tout au long du jeu et vous apporteront des items de Power-Up. Ils vous apporteront aussi de nombreux désagréments avec des tirs au plasma dans les niveaux de fin.

RIII-BEE: Ces insectes en armure ne viendront pas vous piquer. Ils voleront en altitude en vous bombardant, puis viendront vous frôler pour mieux vous viser.



SHO-FE: Des aliens 50% humains, 50% insectes, 100 % boîtes de conserves. Attention au bouillir qu'ils lancent sur vous au dernier moment.



BETIE: Un aléatoire robotisé, camp uniquement dans le but de détruire!



WAR-BAR: Un spécialiste dans l'art de la volée. On ne sait jamais d'où il sort, où il va ni ce qu'il se réellement fait. Le plus souvent, il vous bombarde de pierres!

Un passage difficile du niveau 2 avec un boss de mi-niveau qui apparaît sous le pont. Continuez à courir vers l'avant en prenant garde aux ennemis qui déboulent du coin droit de l'écran dont vous serez très proche. Poussez vous et tirez des salves continues de Laser sur le Granit Serpent. Il faudra recommencer cette manœuvre deux fois, le dragon s'approchant trop rapidement de vous pour pouvoir l'éliminer d'une seule traite.

LE BOSS DU DEUXIEME MONDE: BRASS IDOL Ce gros lard en pierre va sauter d'un coin de l'écran à l'autre en vous tirant dessus avec ses yeux rouges.

LES ITEMS DE POWER-UP

Ils sont au nombre de quatre et sont souvent amenés par des Aracknaskull, comme les items d'armement. Il suffit de tirer sur les araignées et de passer ensuite sur le Power-Up qui est tombé sur le sol.



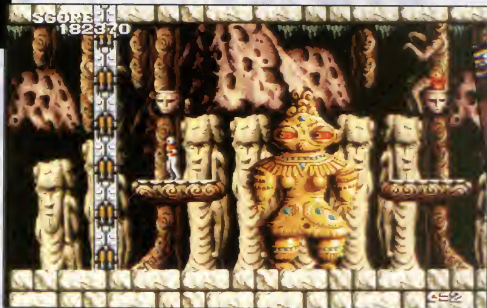
JUMPI: Vous pourrez, grâce à cet item, sauter beaucoup plus haut et plus loin.

YELLOW UP (JAUNE): Augmente la vitesse des projectiles que vous tirez ainsi que la portée de l'arme que vous possédez.

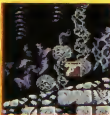


RED UP (ROUGE): Augmente la taille des projectiles ainsi que la puissance de l'arme qui les tire.

BLUE UP (BLEU): Augmente la fréquence des tirs.



L'ARMEMENT EVOLUTIF D'ATOMIC RUNNER



LE LAZER Si vous passez sur cet item, vous pourrez tirer dans toutes les directions (en face ou en diagonale) avec des dommages limités mais une excellente fiabilité et une portée maximale.



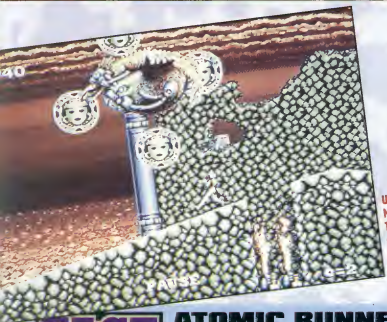
LE DOOMERANG: Si vous tirez sur ces araignées portant l'item Bommerang, vous pourrez passer sur l'item et récupérer cette nouvelle arme, d'une portée limitée mais rapide et facile à utiliser.



LES BOULES A PLOUANTS: La plus rapide et la plus puissante des armes mais de portée limitée.

MORNING STAR: Vous pourrez tirer 4 à 5 boules en fan manies d'épines. La vitesse du tir est lente mais le pouvoir de destruction peut devenir redoutable si vous collectez les Power-Up correspondants.





UN BOSS DE MI-NIVEAU: HEAVY TALON Reculer n'est pas toujours une bonne solution, attention au trou!

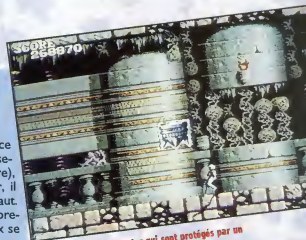


ATOMIC RUNNER CONTRE MIDNIGHT RESISTANCE

La comparaison entre Atomic Runner et Midnight Resistance est assez croustillante puisque le principe de l'un est rigoureusement l'inverse de l'autre! Dans Midnight Resistance (et tous les jeux du même genre), vous devez faire avancer, ou même courir, votre personnage. Dans Atomic Runner, il avance continuellement et votre action consiste à l'arrêter dans sa course quand il le faut.



Au début, cela dépayse un peu mais rend le jeu original, une première sur Megadrive en fait. La similitude entre les deux jeux se situe dans le fait qu'il faut tirer (dans plusieurs directions possibles) sur des ennemis venant d'un peu partout. Les deux jeux se font à progression horizontale puis multidirectionnelle. Les fans de vrais jeux d'arcades bien destroy choisiront Midnight Resistance, les amateurs d'action et de nouveauté opteront, quant à eux, pour Atomic Runner (c'est mon cas).



Attention aux D-Generators qui sont protégés par un champ de force électro-magnétique puissant. Décidément, on en apprend beaucoup grâce à ce jeu!



Ce jeu d'action made in Data East n'a très agréablement surpris. Au départ, vous observez avec une certaine angoisse le sprite minuscule ressemblant à un radis métallique! Vous mettez quelque temps à vous habituer au maniement du petit radis qui se met à gesticuler et à courir droit devant! Puis vous vous rendez compte que le jeu est jouable, que les décors sont fins, colorés et superbes. Vous regardez de plus près, remarquez que l'animation ne ralentit pas un poil (grâce aux petits sprites justement) et que ce jeu est hyper original. En fait, vous réagissez comme moi: vous admettez que malgré une première impression négative (le petit sprite), Atomic Runner est un petit bijou auquel on joue avec un grand plaisir.

OLIVIER 



En ce qui me concerne, j'ai toujours été un fan de Chelnov en arcade et Atomic Runner est précisément la conversion de ce titre sur Megadrive. Imaginez alors mon ravissement. Cette joie est d'autant plus grande que la réalisation d'Atomic Runner est gigantesque, sans exagérer, j'irais même jusqu'à dire que ce jeu est meilleur sur Megadrive qu'en arcade. Il faut le faire. Basé autour d'un principe génial, l'action est palpitante de bout en bout et, comme dans Atomic Runner, on court tout le temps; on n'a pas vraiment l'occasion de s'immerger. De la qualité de l'arcade au niveau des graphismes, d'une maniabilité exemplaire, l'action est magnifiquement orchestrée et superbement agrémentée par une bande sonore digne des très grands jeux sur cette console. Mais au fait, Atomic Runner n'est-il un très grand jeu sur Megadrive. Si, justement.

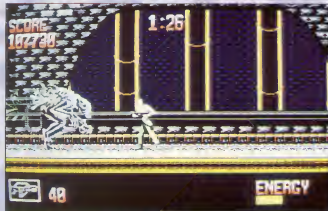
J'M DESTROY 

EDITEUR: DATA EAST
TAILLE
CARTOUCHE: 8 MEGA
NOMBRE DE NIVEAUX: 7
GENRE: ACTION
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS: 1
CONTINUES: 3 À 15
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3

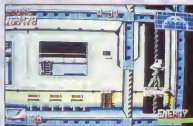
GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 18
MANIABILITÉ : 17
SON : 16
TOTAL : 92%

MEGA DRIVE

**LAST
FIGHT,
LAST
CHANCE
FOR
RIPLEY !**



Dans l'esprit de la seconde partie du film, réalisée par le génial James Cameron, combattre un alien de grande taille. Rien de bien difficile, d'autant plus qu'il vous donnera des bous de soies !



94%

Floriana 161 est ce que l'on appelle en langage courant un pénitencier interstellaire. Il s'agit d'une petite planète satellite sur laquelle vivent, dans la promiscuité la plus totale, une bande de prisonniers, tous double chromosome Y. Génétiquement, cela revient à signaler un comportement ultra violent. Cependant, depuis l'arrivée de Ripley au milieu de cette horde sauvage, les choses ont pris une tournure pour le moins inattendue. Des dizaines d'aliens sont apparus et ont emmené les détenus. Le but des aliens, permettre aux oeufs en attente de pouvoir incuber dans un corps humain! Ripley, plus humaine que l'ensemble de ces nouvelles victimes, emporte -au cas où elle s'ennuierait- ses grenades, son lance-flammes, sa M40, son lance-grenades et son walk-man. Si les quatre premiers ustensiles trouveront leur usage dans les conduits de la prison, ne citons pas le walk-man qui, lui, ne servira pas. Jetant un coup d'oeil de temps en temps sur son motion tracker (détecteur de mouvements), Ripley pourra repérer les aliens ainsi que les prisonniers. Les conduits sont vastes et forment un gigantesque réseau labyrinthique! Comment faire pour trouver les prisonniers avant que le temps imparti ne s'écoule?

DÉS OEUFS DE PAQUES AUX TILLES!

Retrouvez les oeufs des aliens! Détruisez les avant que l'"araignée" n'en sorte et vous saute au visage. Si malheureusement c'est le cas, tentez de la repousser ou vous risquez d'avoir une surprise !

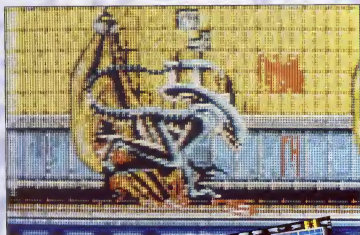


FACE A FACE

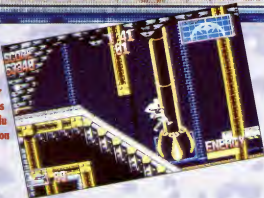
ALIEN III CONTRE TERMINATOR

On commence de suite avec les avantages d'Alien III! Alors que le Terminator se résumait à un massacre un peu linéaire, il faut bien l'avouer, Alien III propose un aspect de labyrinthe particulièrement stressant. Côté réa-

lisation graphique, les deux jeux se valent, même si le Terminator est beaucoup plus coloré. Au regard de T1, les couleurs d'Alien III peuvent paraître fades. On retrouve autant d'action d'un côté que de l'autre, mais Alien III offre un peu plus de variété. A choisir entre ces deux stars du grand écran (toutes deux réalisées par la même équipe), on préférera Alien III.



Ne prenez pas cette pente de bout en bout, mais sautez au maximum pour éviter des dégâts. Ça n'est pas parce que l'on fait du toboggan, qu'ici l'on apprécie cela.



Zoom sur l'alien!
Admirez le design
d'une créature unique
en son genre!



- Une ambiance unique
- Des sprites superbes dans l'esprit du film



- La maniabilité montre bien des faiblesses
- Un peu plus de variété aurait été la bienvenue



Voilà l'un des prisonniers à libérer. À chaque niveau, il faudra en retrouver un nombre précis, la porte de la sortie ne s'ouvrant qu'une fois tous les prisonniers saufs! Qu'est-ce qu'il ne faut pas faire pour de pauvres brigands!

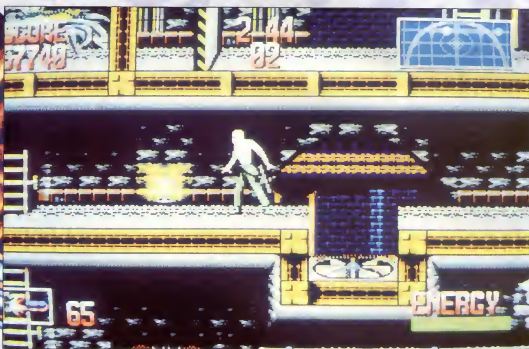
ALIEN III, DU FILM AU JEU

Le troisième volet des aventures de Ripley aura eu bien du mal à voir le jour. Des scénaristes se seront succédés pour que finalement David Fincher décroche la palme. Si Alien III se rapproche beaucoup d'Alien, premier épisode, Alien III, le jeu, est bien davantage dans la lignée d'Aliens. Alors que David Fincher met en scène un unique Alien, le jeu en affiche des dizaines! Heureusement, ceux-ci conservent leur look inimitable, et le sprite de Ripley, lui aussi, reste fidèle à l'image du film. Aucun rapport dans le scénario donc, mais tout est dans l'ambiance si particulière au monde des Aliens.

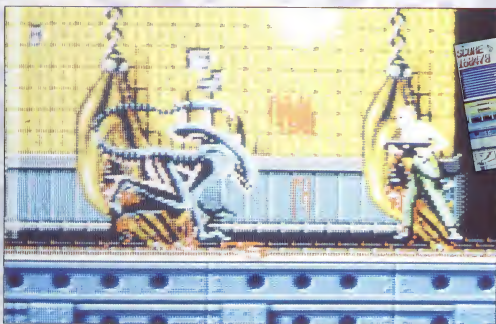
MILLE ET UNE FAÇONS DE DETRUIRE!

Jetons donc un coup d'œil sur l'armement de la demoiselle la plus virile de toute l'histoire du cinéma! Lance-flammes, puissance moyenne mais tir quasi instantané, la M40, tir instantané à longue portée mais peu de puissance, le lance-grenades, hyper puissant mais au tir lent, et enfin les grenades à main, très pratiques à faire glisser dans les conduits où se cachent les aliens. Evidemment, les munitions sont limitées, à vous de faire le nécessaire pour qu'elles durent jusqu'au niveau final.





Pas de faux pas, sinon le ventilo ne vous épargnera pas ! Sautez au-dessus. Les sauts se réalisent parfois au millimètre près !



Certaines portes s'ouvrent en appuyant sur l'interrupteur. Dans certains cas, on peut aussi défoncer le passage au lance-grenades... c'est primitif, très Space Marines, mais personne n'a dit que Ripley était malin. Burk (dans Aliens) le dit :

"Ripley, I thought you were smarter".



Trouvez la meilleure arme et faites feu ! Ne cherchez pas à savoir s'il est gentil, s'il parle italien, aime Mozart ou les tests de Trazem, descendez-le. Voilà en fait toute la morale de ce jeu. Quel innocent passe-temps...



Je suis assez rarement convaincu par les jeux inspirés des films à succès, mais Alien III m'a fait craquer dès les premières minutes. Pourtant, le principe du jeu n'est pas vraiment original, mais j'ai tout de suite été séduit par l'ambiance envoûtante d'Alien III. La bande sonore compte pour beaucoup dans la réussite de ce jeu et, plus particulièrement, les explosions et les bruits des différentes armes. On court dans les couloirs ou on rampe dans les couloirs d'aération, en retenant son souffle de crainte de se laisser surprendre par un alien (ils sont vraiment rapides les bougres !). Si vous avez aimé les films, vous allez vous éclater avec ce jeu.

AHL



Ce jeu est sensationnel. Il faut cependant faire la part des choses. Les bases mêmes du jeu, scénario classique de massacre et de recherche de prisonniers, n'ont pas, ne serait-ce qu'un soupçon d'originalité. C'est du mille fois vu. Mais cependant, l'ambiance glauque d'Alien (plutôt d'Aliens d'ailleurs) est là. Les sprites d'aliens sont très beaux et les allusions aux films de la série si nombreuses que les cinéphiles ne devraient pas être déçus. Faisant plus appel à Aliens qu'à Alien III, sauf en ce qui concerne le design de l'alien, Alien III ne déshonore absolument pas les films. Accompagner Ripley dans ces labyrinthes peuplés d'aliens est un grand bol d'action pure, 100% made in Alien.

TSR



EDITEUR : ARENA
GENRE : ACTION
MACHINE : MEGADRIVE
FRANCAISE
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 9 VIES

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 12
SON : 14
TOTAL : 94%

JOE & MAC CAVEMAN NINJA™

FUN
parties

**36.15
LUDI
GAMES**



Un jeu
hilarant seul
ou à deux !



**JOE & MAC
CAVEMAN NINJA™**

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

elite

Original
Nintendo
Seal of
Quality

© 1994 THE 1994 Game Data Corporation
Joe & Mac - Caveman Ninja and Super
Ninja are trademarks of Game Data
Corporation. Joe & Mac and Super
Ninja are registered trademarks of
Game Data Corporation. Super Nintendo
Entertainment System and Super
Nintendo are registered trademarks and/or
service marks of Nintendo.

LICENSED BY
Nintendo

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

elite

MEGA DRIVE

LE MATCH DES STARS



Une tentative de lancer à trois points en dehors de la raquette (zone qui se situe sous le panier). Une croix blanche placée sous le joueur qui tire signifie que vous contrôlez ce joueur précisément.

84%



INSTANT REPLAY: UN MAGNETOSCOPE POUR REVOIR LES PHASES DE JEU

La nouveauté et l'originalité de ce jeu résident dans l'utilisation d'un ralenti et d'un retour en arrière à retour et avance rapides exactement comme dans les magnétoscopes. Une petite table du montage située en bas de l'écran apparaît lorsque vous appuyez sur Start. Vous pouvez revenir loin en arrière et étudier une phase de jeu en ralenti ou en accéléré.

- Un réalisme bienvenu pour ce genre de jeu
- Assez de joueurs et d'équipes proposés.
- L'option magnétoscope ultra réussie.

- Des saccades, un ensemble parfois glauque quand de nombreux joueurs se retrouvent sur la balle au même moment!
- Pas de réel contrôle lors des passes ou des tirs au panier.

BULLS vs LAKERS

Encore un! Un basket de plus pour les possesseurs de Mégadrive nous est fourni par Electronic Arts qui abuse peut-être un peu en ce moment! Connu pour être LE spécialiste des simulations sportives sur Megadrive aux Etats-Unis, il est devenu le plus important fournisseur en simulations de basket sur Megadrive. Ce jeu est la suite du célèbre Lakers Vs Celtics et a été créé sur console 16 bits pour fêter l'événement des playoffs de la saison 91 qui a vu s'affronter l'équipe des Lakers de Los-Angeles aux Bulls de Chicago. Un affrontement de géants puisque la plupart des joueurs des deux équipes sont des stars mondiales de ce sport. Pour vous situer un peu, les deux chefs d'équipes rivaux n'étaient autres que Magic Johnson et Michael "air" Jordan. Le jeu proposé ici vous présente une vue latérale du terrain qui des sprites en 3D et tiennent chacun la place d'un joueur réel avec ses traits originaux. Une option super sympa vous permettra, à tout moment, de visualiser une action antérieure en utilisant une barre de magnétoscope avec avance et retour, rapides ou en ralenti. Plusieurs modes sont accessibles avec des tournois et des matchs simples. A vous les slam dunk et mêlez-vous de l'arbitre qui sanctionne beaucoup dans ce jeu, un peu trop même!

Regardez bien ces tranches! Le Dream Team des derniers JO de Barcelone n'est pas loin!

LOS ANGELES LAKERS		CHICAGO BULLS	
PERKINS FORWARD 14		FRANT FORWARD 34	
WORTHY FORWARD 42		FIPPEN FORWARD 33	
OLIVAC CENTER 12		FORTHRIGHT CENTER 24	
JOHNSON GUARD 5		PAKSON GUARD 5	
SCOTT GUARD 4		JORDAN GUARD 23	



Si vous avez lu le dernier Joypad, vous aurez reconnu sur les clichés une ressemblance avec Team USA du même Electronic Arts. La présente version reprend, en fait, exactement le même jeu que Team USA mais avec des équipes et des joueurs exclusivement américains. Sinon, tout le reste est identique, le magnétoscope bien pratique, les graphismes réalistes, l'action rythmée mais on retrouve forcément les mêmes défauts, c'est-à-dire l'imprécision des tirs et une participation limitée du joueur dans les passes. Mais ne vous inquiétez pas, ce Bulls VS Lakers est quand même bien meilleur que le Lakers Vs Celtics. Les amateurs et les débutants pourront y trouver un réel plaisir.

OLIVIER

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : SIMULATION
DE BASKET
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS :
1 OU 2
CONTINUE : NON

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 14
SON : 13
TOTAL : 84%

MEGA DRIVE

LACHE-MOI !



- Une action trépidante et de l'humour routier !
- Une réalisation technique réussie.

- L'aspect simulation a été quelque peu oublié.
- On ne contrôle pas vraiment la réception d'une balle.

SUPER HIGH IMPACT

Ce jeu est destiné aux plus bourrins d'entre vous, aux gros nerveux qui ne peuvent s'empêcher de prendre le métro aux heures de pointe sans hurler sur de petites vieilles dames ! Ce jeu est complètement amoral même s'il est basé sur un sport réel : le football américain. Je vous rappelle que ce sport, super en vogue aux Etats-Unis (un peu comme notre football l'est en France), consiste à placer sur un terrain, deux fois onze joueurs armés de protections gigantesques et tous munis d'un casque Bic barre métal ! Le jeu se déroule comme au rugby avec quelques différences. Le but est de faire progresser la balle d'au moins dix yards (à peu près dix mètres) en quatre essais. Si les dix yards ne sont pas parcourus, la balle passe à l'adversaire. Dans le cas contraire, vous avez droit à nouveau à quatre essais et ceci, ainsi de suite, jusqu'à l'essai : le Touchdown. Dans Super High Impact, vous choisissez votre équipe parmi les 18 proposées et, pour la première fois, il est possible de sélectionner une équipe

africaine ou européenne ! Vous choisissez le type de terrain sur lequel vous allez vous faire taper dessus, la durée des quarts temps (un match se joue en 4 quarts temps), la difficulté et c'est parti pour le grand show ! Le jeu se déroule comme dans toutes les simulations de football américain. Entre chaque action, vous choisissez une tactique parmi 17, en attaque ou en défense selon le cas. C'est ensuite sur le terrain que se joue l'action, remarquez ça vaut mieux ! Le terrain est en vue latérale comme si l'on se trouvait dans les tribunes. A signaler un léger effet de perspective. Pour finir, sachez que l'on peut jouer seul contre la machine ou à deux joueurs l'un contre l'autre. Mais l'option la plus sympa et la plus nouvelle reste quand même la possibilité de jouer à deux dans la même équipe avec des passes, c'est vachement convivial !



Le point au début de la partie consiste en coup de pied d'envoi. Le but de la manœuvre est d'envoyer le ballon le plus loin possible et de forcer pour stopper l'adversaire au point de s'emparer de ce ballon.



La défense attend patiemment que le huddle se termine. Il s'agit d'un regroupement de l'attaque pour définir la suivante. L'attaque se met ensuite en ligne et c'est parti !



L'écran de choix des tactiques vous permet de décider si votre attaque se fera par une passe à un receveur ou un passage en force avec un running back. En défense, il s'agit de deviner la tactique de l'adversaire pour le contrer avec la formation adéquate.



Moi, j'adore le foot américain ! Alors vous pensez bien que lorsqu'une simulation de ce sport arrive à la rédaction, je me jette dessus avec avidité. Je conseille vivement à ceux qui ne connaissent pas ce sport de se mêler car aucune règle n'est expliquée dans le doc (en anglais). Quant au jeu en lui-même, j'ai eu la surprise de jouer à un jeu davantage axé sur l'arcade avec des scènes de castagnes et une action délibérément violente. Le côté simulation a plutôt été mis en retrait par rapport au côté jeu vidéo. De petites scènes, des voix digitalisées, des sprites colorés et aux mouvements rigolos, tout est là pour éclater le joueur. Heureusement, la simulation est quand même présente avec les tactiques. Cependant, on ne gère pas vraiment le jeu, des receveurs par exemple, surtout lors de la réception des ballons. Un bon jeu néanmoins.

Olivier



EDITEUR : ARENA
MACHINE : MEGADRIVE US
GENRE : FOOTBALL AMERICAIN
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : NON
NOMBRE DE NIVEAUX : 18

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 15
SON : 17
TOTAL : 83%

83%

MEGA
DRIVE

FLIP FLAP,
C'EST
FACILE,
FLIP AND
FLAP,
D'AVOIR
DU STYLE!

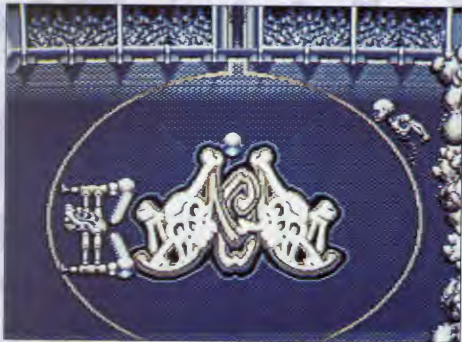


Au départ de votre périple flipperien, vous devez lancer la boule.
Pour cela, une jauge apparaît, qui vous indique à quelle puissance
vous pouvez la propulser. Il faut au moins dépasser 400.



CRUE

Chaque fois qu'un flipper sort sur une bécane, il est toujours question de démons qui ont envahi les Terres des Hommes ou qui ont emprisonné l'âme des humains parce qu'ils n'ont su réagir à temps en brandissant un crucifix. Heureusement, quelques uns ont pu leur résister. Comme moi par exemple, ou comme vous par exemple aussi, mon ami! Nous sommes toujours là pour essayer de relever le défi satanique. Mais qu'est-ce qu'on nous promet dans cette lutte? Eh bien, tout simplement une bataille de flipper; où le perdant verra son âme damnée à tout jamais! Alors, cela vous tente toujours? Oui? Oh ben, je crois que vous êtes bien courageux. Mais ça me plaît tout ça. Oui,oui, ça me plaît... AHAAAAHAHA!!!



Voici un stage bonus que j'ai pu déboucher au péril de ma vie! Dans ce scrolling horizontal (ça change!), vous devrez dégommer tous ces squelettes malveillants. Vous vous servirez de vos flips comme d'un lance-pierres, en contrôlant la force de vos tirs.

FLIPPER EN ENTIER.

Le flipper n'est pas très grand mais il vous appartient d'en découvrir toutes les subtilités. A un troisième niveau, on peut même y voir un équilibriste!



79%



- Le réalisme est ce qui se fait de mieux actuellement.
- Les musiques originales de motley crue sont d'enfer et très hard !



- Le faible nombre de tableaux.

Les targettes à détruire sont constamment en train de changer au fur et à mesure que vous les détruisez car des messages s'inscrivent dessus pour vous indiquer ce que vous devez faire.

BALL

POM POM POM POM !

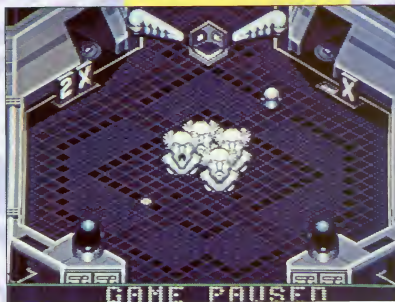
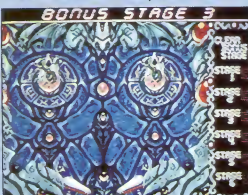
Tout le monde connaît ces quatre premières notes d'une Symphonie de Beethoven. C'est ce que vous entendrez juste avant de voir apparaître ces têtes le représentant. À vous de les détruire le plus de fois possible. Ne tirez pas sur les artistes !



CRÜE BALL CONTRE DRAGON'S FURY.

D'entrée, je peux dire que le réalisme de Crüe Ball est assez nettement supérieur à Dragon's Fury. Parce que Dragon's Fury est le chef d'œuvre incontesté dans le genre

Fury. Je parle, bien sûr de l'environnement graphique ou sonore, Dragon's Fury l'emporte haut la main, d'autant plus que le nombre de tableaux qui le constitue est nettement supérieur à son homologue, sans oublier le nombre de stages bonus infiniment plus grand. Au total, Dragon's Fury préserve sa couronne sans difficulté.



Personnellement, j'adore ce titre, même si les programmeurs d'Electronic Arts auraient pu pousser un peu plus loin le réalisme, pour ce qui concerne un flipper de jeu vidéo. Je veux dire par là qu'ils auraient dû mettre beaucoup plus de stages bonus, beaucoup plus de niveaux, beaucoup plus d'ennemis etc... Mais, évidemment, on ne refait pas le monde avec des "si". On a ce que l'on a et puis c'est tout. D'ailleurs, ce n'est pas mal du tout, les 9 musiques du groupe Modley Crüe sont vraiment d'enfer, et agrémentent un jeu qui manque un petit peu de piquant. Et bien que la difficulté ne soit pas énorme, on n'aura pas trop de quelques longues heures pour en venir à bout.

TRAZOM



Crüe Ball est un flipper assez sympa, avec lequel je me serais bien éclaté... s'il n'arrivait pas en même temps que Dragon's Fury. Parce que Dragon's Fury est le chef d'œuvre incontesté dans le genre et qu'en dépit de ses qualités, Crüe Ball ne fait vraiment pas le poids face à lui. Pourtant, la réalisation de Crüe Ball est satisfaisante, avec notamment une bande sonore très réussie, et l'ensemble ne manque pas de réalisme, même s'il n'est pas vraiment possible d'approcher vraiment de la réalité dans ce domaine dans la mesure où il manque toujours le contact physique avec la machine. En fait, on s'amuse bien le temps de quelques parties, mais on s'en lasse très vite, alors que l'on peut passer des mois sur Dragon's Fury.

AHL



EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : FLIPPER
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
CONTINUES : 4 BILLES

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 19
MANIABILITE : 16
SON : 16
TOTAL : 79%

MEGA DRIVE

**ET GLISSE,
GLISSE,
GLISSE
PETIT
PALET !**



C'est le coup d'envoi, l'émotion est à son comble et les cœurs s'enflamment lorsque l'arbitre libère le palet. Pour la récupérer avant l'adversaire, un bon timing est nécessaire. Inutile d'être le plus rapide, ce qui compte ici c'est le timing!

NHLPA HOCKEY



C'est le début des échauffourées, les choses se gâtent pour les joueurs. La hargne commence à se faire sentir et les cannes traînent un peu partout sur le glacis. Objectif premier : flanquer une pille à l'adversaire, le faire chuter sans qu'une faute ne soit sifflée et s'emparer du palet pour foncer droit vers le but.

L'ambiance est torride, le match est intense et l'émotion est à son comble. Nous sommes en pleine finale de la ligue, le score est de 4 partout à deux minutes de la fin. C'est le délire dans la salle alors que Mario (Lemieux j'entends) est en possession du palet. Il dribble, dribble encore, passe un, deux, trois adversaires, il fait demi-tour sur lui-même dans une gerbe de glace d'enfer, se vautre la gueule la première sur la

patinoire, récupère le palet en éclatant la tête à l'adversaire qui lui avait fauché, repart à l'attaque, dribble encore, s'avance vers le but adverse, arme son tir et décoche une bombe mes amis, une véritable bombe pulvérisant le gardien qui s'écroule sous le choc. Les sirènes retentissent, le public s'enflamme. A deux secondes de la fin, Vancouver vient de marquer le but libérateur et remporte le match. Quelle victoire! Bien sûr, ce commentaire est un petit peu survolté mais NHLPA colle parfaitement à cette réalité. Connus par les amateurs de Megadrive dans sa première mouture (NHL Hockey), NHLPA en est une version améliorée. Si vous aimez les gadgets, les options à tout va, vous allez réellement être gâté comme un enfant à qui l'on offre cent sucettes. Une simulation qui propose : le mode de jeu (en saison ou en playoff), le nombre de joueurs (seul ou à deux), le temps d'une période (il y a trois tiers temps), la comptabilisation de certaines fautes par les arbitres, ou de toutes, la possibilité de jouer avec des joueurs qui se fatiguent ou non pendant le match. Egalement proposé : des équipes et des joueurs de force variable (les plus fortes sont Montréal, Chicago et New York), des ralentis sur l'action, la possibilité de jouer à deux dans la même équipe, de connaître l'impact du spectacle proposé grâce à un applaudimètre, etc., etc., la liste est longue et ne peut être que démente. Si l'ambiance est chaude dans la salle avec NHLPA Hockey, vous pouvez être sûr qu'elle le sera aussi chez vous.



Encore deux ou trois dribbles et vous serez juste, pile en face du but de l'adversaire. Ça ne sera pas le moment de flancher pour ne pas rater votre coup. Bonne chance...

Avant le coup d'envoi, vous avez, bien sûr, sélectionné votre mode de jeu ainsi que la durée du match. Si vous désirez modifier quelque peu les décisions de l'arbitre au jeu demandant de ne siffler que certains types de fautes, vous pouvez bien évidemment le faire.



90%



Welcome to Pittsburgh.
I'm Ron Barr for EASN.

Pittsburgh is a team of
stars. Mario Lemieux,



- Les options de jeu
- La maniabilité réaliste
- Le réalisme de la simulation



- Les graphismes un poil inférieurs à la qualité du reste

Chaque équipe est décrite par un speaker qui vous dresse un commentaire complet sur les forces et les faiblesses de chacune. Choisissez votre équipe en conséquence, cela vous évitera bien des déboires à venir.

CHICAGO		PITTSBURGH
7	Shooting	10
7	Skating	10
9	Passing	10
8	Defense	10
8	Checking	10
2	Fighting	10
1	Goalkeeping	10
8	Power Play Adv.	10
	Home Team Adv.	10
	Overall	10

CKEY '93



Un dégagement un peu lointain n'est peut-être pas la meilleure opération pour vous. La récupération du palet est bien trop aléatoire pour pouvoir élaborer une technique de jeu efficace. Une approche moins rapide mais plus sûre est largement plus rentable.



La numéro 27 explose de joie, il vient de foudroyer le goal adverse grâce à un magnifique tir de loin (le plus dur à réaliser). Il n'en peut plus et exulte comme O. Prezoo lorsqu'il a terminé un jeu, ce qui n'arrive que très rarement je vous rassure.



Electronic Arts n'arrête pas de nous inonder de simulations sportives collectives et américaines. Après le basket, voici le Hockey. Ou plutôt revivons le hockey puisqu'il s'agit d'une version customisée du NHL Hockey que tout le monde connaît. Pas de doute, les concepteurs ont repensé la chose puisque les options, déjà fournies dans la première version, sont encore plus nombreuses dans celle-ci. Les équipes ont été réactualisées mais le jeu reste le même en ce qui concerne la représentation de l'action à l'écran. On se demandera cependant toujours si le but de l'éditeur dans cette opération n'est pas de vendre plutôt que d'innover. Toujours est-il que le jeu reste une superbe simulation beaucoup plus aboutie que NHL Hockey. Le seul problème se pose pour ceux qui ont déjà ce jeu...

OLIVIER



Pfff, nom de Zeus la balle simulation que voilà! On avait déjà été stupéfié par NHL, mais alors là, on atteint presque la perfection. Tous les paramètres et toutes les règles du véritable hockey sur glace sont respectés, les joueurs se meuvent avec facilité et répondent parfaitement au Joypad. Du fait de l'inertie, vous devrez même anticiper sur la trajectoire du palet, ce qui prouve la grande classe de cette simulation qui vous laissera sur le cul. Et encore, je ne vous ai pas parlé des options de jeu qui sont nombreuses et l'agrément d'une façon telle que l'on pourrait passer des heures à les visionner. Lorsque l'on joue seul à NHLPA Hockey, on s'éclate déjà bien comme il faut, mais quand on est deux c'est un délire total qui dure, qui dure, qui dure pendant des heures. Une réussite sur tous les plans, qui vous éclatera la gueule.

J'm DESTROY



EDITEUR :
ELECTRONIC ARTS
GENRE :
SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTÉ :
MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS :
1 OU 2

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 18
SON : 15
TOTAL : 90%

MEGA
DRIVE

AIRWOLF
EN CD!



THUNDER



Profitez de l'intro pour vous mettre dans le bain. Ce petit film de quelques secondes devrait être assez explicatif. Après, si vous n'avez pas compris qu'il faut tout détruire (sauf la Statue de la Liberté), c'est que vous avez un réel problème; veuillez alors vous présenter au centre d'extermination le plus proche. Merci de votre coopération.

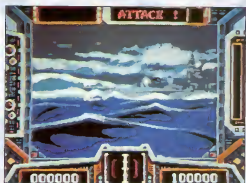
80%



Paysage champêtre pour des rencontres toujours aussi explosives. Cette fois, il y aura aussi des tanks qui vous attendront sur certains corniches. Si vous n'utilisez pas vos missiles, vous pourrez aussi y aller à la mitrailleuse lourde. Côté équipement, vous voilà suffisamment servi, il ne manque que la thermos pour souffler un peu.

Qui n'a pas vibré un jour aux exploits extraordinaires d'un Air Wolf ou d'un Supercoptère? Ceux qui répondront "oui" seront certainement très nombreux, on les comprend, mais ceci n'est pas le but du jeu. Dans cette "simulation" de combat en hélicoptère, vos nerfs seront mis de toutes façons à rude épreuve. Départ de l'aventure à New York où vos adversaires gravitent autour de la statue de la liberté. Faites un rapide carnage à coups de missiles et esquiviez la statue! Vous voilà ensuite en ville, puis dans le désert au-dessus du Grand Canyon, ou encore, au-dessus de la mer. Autant de décors propices à un combat aérien en bonne et due forme. En face, chars, avions, bateaux et hélicos vous donnent la réplique. Tirez avant qu'ils ne vous abattent, ce qui vous laisse tout de même environ un quart de seconde pour réagir (quand même...). Pilote ou canonier tour à tour; les deux parfois, à un intervalle de temps ultra limité, vous devrez être partout à la fois. On appelle ça l'ubiquité. Vous aimez prendre votre temps en jouant? Laissez tomber, ce jeu n'est pas pour vous! Amateurs d'action à très grande vitesse, si grande que l'on ne comprend parfois pas ce qui se passe, vous allez trouver votre bonheur!

Contre les destroyers, faites de votre mieux. Il est certain que ces canons risquent de faire "bobo", mais après une petite centaine d'essais, les choses devraient se passer beaucoup mieux. Je vous le souhaite en tout cas.





Les cinq qui viennent de dire "oh, c'est Madonna!" ont gagné le droit de partir! La belle Statue de la Liberté! Combutez à ses côtés, puis esquiviez la en redressant le manche de votre appareil! Si vous échouez, jamais vous n'aurez vu la Statue d'aussi près!



- un concept nouveau, vraiment CD.
- une animation du tonnerre (d'où le nom du jeu).
- de l'action à ne plus savoir où en mettre.



- les graphismes sont trop colorés.
- on a parfois l'impression de ne pas jouer.
- jeu CD oblige, la maniabilité est laborieuse.

STORM FX



Je vous mets dans l'ambiance. Alors que vous survolez la mer, repoussant une ou deux attaques ennemies, surgit de nulle part cet énorme sous-marin. Avant de vous écraser dessus, redressez votre appareil. Une scène extraordinaire, réellement à couper le souffle.



Voilà un jeu qui ne laisse pas indifférent à la rédaction. D'un côté ceux qui aiment, de l'autre ceux qui n'aiment pas. Les deux camps sont d'ailleurs plutôt équilibrés. Il s'agit là, c'est certain, d'un concept nouveau dans le monde des consoles. Jusqu'ici, seule l'arcade bénéficiait de tels jeux. Pourtant, le jeu a dû mal à convaincre. Les graphismes sont étrangement colorés et l'on ne voit rien la plupart du temps, on croirait une vue thermique à la Predator. Autre défaut, dû cette fois au système même du jeu, la maniabilité rend le jeu très difficile. Si vous êtes du genre à vous énerver sur un jeu, laissez tomber. En somme, Thunder Storm, introduit une nouvelle façon de jouer dont les qualités sont très discutables.

TSR



Enfin, un jeu sur Mega-CD qui ne soit pas un jeu de rôle en japonais ou un jeu d'aventure. Il était temps. L'attente valait le coup car pour la première fois, avec Thunderstorm FX, le Mega-CD révèle toute sa valeur. Si le jeu n'est pas à proprement parler vraiment original dans sa conception - puisqu'il ne s'agit que de tirer sur les hélicoptères et autres bateaux au moment précis où la console vous le demande - sa réalisation est, quant à elle, particulièrement impressionnante. On a vraiment l'impression d'être plongé au cœur d'une bataille aérienne. Si les graphismes ne sont pas les meilleurs du monde (il manque de nombreuses couleurs à l'écran), la sensation de bonheur à chaque explosion est gigantesque. Et encore, je n'ai pas parlé du son qui pète vraiment à la gueule. Un jeu d'une réalisation admirable mais qui pêche par un manque de variété au niveau de l'action. J'm DESTROY



EDITEUR : WOLF TEAM
MACHINE : MEGA CD
GENRE : ACTION CD
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 2

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 17
MANIABILITÉ : 09
SON : 15
TOTAL : 80%

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

MEGA DRIVE

LE FILS SPIRITUEL DE LANCELOT DU LAC CONTRE- ATTAQUE!



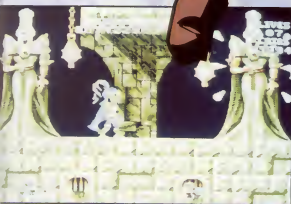
Voici la toute première grotte que vous explorerez. Non content de visiter les extérieurs, il faudra aussi savoir dénicher les entrées des souterrains!

GALA



Galahad est un jeune chevalier fraîchement adoubé. Comme tout jeune damoiseau en âge de porter les armes, il aime d'amour une jeune fille, princesse de sang. Mais le mot fatal a été prononcé! Non, non, il ne s'agit pas de l'amour, mais bien de la princesse. Tout le monde sait que le passe-temps favori des princesses est de se faire enlever! Rien que pour cela, on devrait les laisser seules, vieillir au fond d'une tour sombre à l'odeur pestilentielle! Créons le Syndicat des Héros Révoltés! Mais, bon... Sans l'élu de son cœur (il faudra que l'on m'explique pourquoi l'on n'a pas interdit le droit de vote à cet organe!) Galahad ne peut vivre en toute quiétude (musique triste en fond, comme l'Adagio d'Albinoni). Cette quête prendra des allures de tragédie si elle n'est pas menée de bout en bout! Alors en selle! - Hep! réduction de budget! Les chevaliers sont désormais à pied. - Ah? Alors en route! Et gare aux faux pas! - Quels faux paaaaaaahhhh... - ah! il y avait un gouffre!

Une ambiance bon enfant pour accompagner Galahad dans sa quête. C'est beau, et mine de rien assez parlant.



prenant les initiales d'un jeu mondialement célèbre mettant en scène des aînés de crétins verts et bleus, d'un autre jeu phare d'origine Russa, et deux mots composants le titre d'un film récent qui a réuni Dolph Lundgren et Van Damme, vous obtiendrez un code secret vous donnant des vies infinies! Je dis ça comme ça, mais cela facilite tout de même bien les choses! Entre lettres à deviner pour l'immortalité!



Monter sur le chariot afin d'être à la bonne hauteur pour sauter! Si vous manquez le premier tour, attendez qu'il revienne. Sympa comme balade et pour une fois qu'il n'y a pas de contrôles...

90%



Dans la boutique, vous aurez tout le loisir de faire des achats en armes ou armures. Avec des armes d'une puissance parfois colossale, vous pourrez faire des miracles. Eh! Du calme! Nous ne sommes pas à Lourdes! Daniel Balavoine ne va pas revenir pour autant! Tous ceux qui ont dit "ouff", vous êtes virés!

ARS MAGICA



Une fois certaines armes en main, la Force Blade par exemple, vous serez à même de faire de la magie. Mais attention, cette magie dépendra en grande partie du nombre de bombes que vous posséderez. Une petite bombinette et le monde peut prendre un autre visage... Demandez donc aux habitants d'Hiroshima qui étaient là en août 1945. C'est le genre de truc qui vous incite à prendre plutôt vos vacances en juillet.

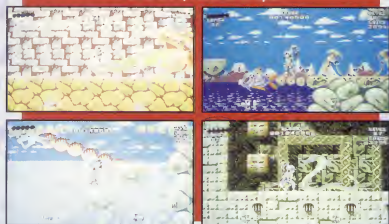
HAD

DU SANG ET DES AMES POUR MON SEIGNEUR ARIUCH!

D'une beauté dingue, ces monstres risquent de vous faire passer un mauvais quart-d'heure! Gigantesques, ils sont aussi très résistants; en plus, on ne peut pas les éviter! Il faut faire avec, c'est comme les impôts.



Vénérez le Totem! Certains préfèrent Krishna ou Descartes, mais si vous voulez passer, je vous conseille le totem. Le passage se trouve derrière. Maintenant, vous êtes libre de vénérer qui vous voulez. Un testeur par exemple, pronaz Olivier, ses tests sont divins! Allez, un bon geste, adhérez au culte! Pour tous les dons, écrivez à Joypad, 103 Bd Mac Donald, Olivier Sans Frontière, Paris.



- des graphismes superbes.
- une animation très fluide.
- des sprites de monstres originaux et superbes.



- les tests de collision ne sont pas toujours impeccables.



Si vous vous intéressez un peu à l'actualité micro, vous aurez sans doute reconnu là l'excellent Leander. Avec ce jeu de plates-formes/action, la Megadrive fait une sacrée acquisition. L'animation est très fluide et seuls les tests de collisions parfois très "louches" font qu'elle n'est pas parfaite. Les graphismes sont fins et beaux (même si c'est là une question de goût), les quelques photos étalées sur ces pages suffiront peut-être à vous convaincre. Le jeu est très prenant mais hormis un ou deux passages vraiment délicats, on en vient à bout en une grosse poignée d'heures.

T.S.R.



Je suis loin d'être un inconditionnel des conversions sur consoles des succès micros, car le résultat est généralement décevant. Mais Galahad est l'une des exceptions qui confirme cette règle, tout d'abord parce que c'est un jeu qui a été développé dans l'esprit console et également grâce à la qualité de la réalisation de cette version. L'action est très prenante et la réalisation soignée (on appréciera tout particulièrement la maniabilité du personnage). Galahad est un jeu qui exige un peu de réflexion et beaucoup d'habileté. Le principe est simple, mais on se prend rapidement au jeu et on a de cesse de découvrir les niveaux suivants.

AHL



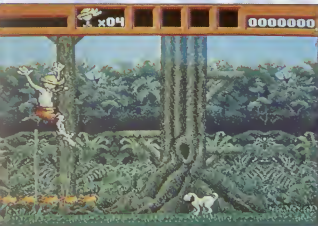
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
MACHINE : MEGADRIVE
FRANÇAISE
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 3
CONTINUES : 3

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 15
SON : 14
TOTAL : 90%

MEGA
DRIVE

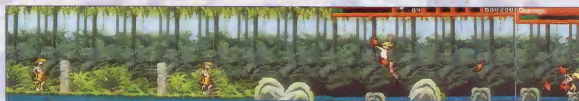
FUN!,
FUN!,
FUN!

GREENDOG



Fetch le petit chien vient quelquefois en aide à Greendog et reste son seul véritable compagnon de route. Ah les animaux de compagnie !

Les bons plans de ce genre de jeu vidéo ! Dès que vous avez le malheur de tromper, ne serait-ce qu'un micron de poil de doigt de pied dans l'eau, une meute de piranhas affamée se jette sur vous !



Voilà notre anti-héros, l'homme qui surfait plus vite que son ombre ! Maintenant, il n'est plus bon qu'à faire de l'hélicoptère à pédales ! Les filles ne le regardent même plus, l'angoisse totale !



L'histoire de Greendog nous prouve que les concepteurs de jeu se cassent vraiment la tête pour nous fourguer des histoires abracadabrantes ! On se demande parfois où ils vont chercher tout ça, qu'est-ce qu'ils boivent, etc... Greendog est un tueur sur les plages des Caraïbes. Il est connu par toute la gente féminine pour ses exploits en surf. S'il y avait un dieu de ce genre de sport de glisse, ce serait lui ! Un beau jour, alors qu'il surfait une vague devant un parterre de nanas hystériques, il fut rejeté comme un sac à patates sur la plage, chose très rare pour ce champion de fun toutes catégories. Il se rendit compte qu'il portait un collier impossible à retirer. Le plus grave pour notre bonhomme est qu'il prit conscience qu'il ne pouvait désormais plus surfer de vague sans se ramasser la tronche dans l'eau. Il apprit qu'il était choisi par les anciens Rois du funboard antique (si, si) pour retrouver les six morceaux du Surfboard des Anciens. Tant que notre héros n'aura pas retrouvé les six morceaux, il gardera son collier et ne pourra plus frimer sur les vagues ! Voilà donc ce personnage nonchalant parti visiter des îles (Jamaïca, Grenada, etc...) pour trouver les morceaux de planche à voile tant convoités ! Le jeu se déroule en scrolling multidirectionnel et en vue de profil. Greendog peut tirer un frisbee rose plus ou moins loin et qui lui revient toujours dans les mains. Il peut sauter, se pendre à des lianes et surtout attraper tous les bonus qui traînent. Les sodas sont les plus appréciables puisqu'ils lui redonnent de la santé. Il trouvera même un petit chien qui viendra l'aider.

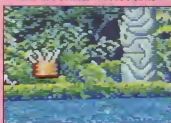
LES BONUS PARTOUT !

HAMBURGER =
1000 POINTS

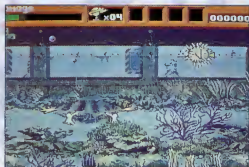
PIZZA = 500 POINTS

CORNET DE FRITES = 1000 POINTS

SUPER NANA = JACQUOT !



88%



Ça ne sert à rien de jouer à Tazman pour la frimale ! Il faut aussi éviter de se faire mordre par les piranhas et de se ramasser sur une grenouille qui ne vous voudra alors sûrement pas du bien !

L'île de CURACAO est son immense aquarium dans lequel vous devez tomber, c'était écrit dans les tables de jeu des vidéos. Et comme vous voulez absolument récupérer une perle géante, vous venez de vous faire prendre par l'huître qui renfermait cette perle. Qui dit perle géante, dit huître géante !



- Des graphismes variés et fouillés.
- Une durée de vie appréciable.



- Une maniabilité qui pêche quelquefois.
- Des collisions mal gérées.

Arrivé au bord de la cascade, laissez-vous amener et un perroquet viendra vous prendre pour vous amener plus bas après la chute d'eau. Attention, munissez-vous d'un ticket 2^e classe !

THE ANCIENT AZTE CRYPT

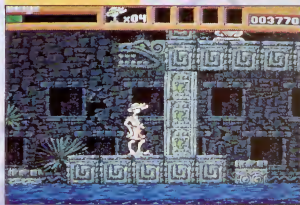
Dans cette crypte, vous pourrez vous imprégner de l'esprit qui régnait il y a des millénaires. Les grands ancêtres faisaient déjà du fun board, les inscriptions murales l'ont prouvé.



GREENDOG CONTRE TAZMANIA

À mon avis, les deux jeux étant édités par Sega, l'équipe qui a développé Tazmania est la même qui a développé Greendog. La musique, par exemple, reprend le même

genre de sons et les bruitages sont quasiment les mêmes. En ce qui concerne le jeu, les deux cartouches proposent le même style de plates-formes et d'action. Vous retrouverez, dans Greendog, l'esprit humoristique, les graphismes fins de Tazmania. On retrouve même cette bizarre gestion des mouvements et des collisions. Tazmania était quand même plus intéressant et plus rigolo que Greendog, c'est ici une question de goût.



Ce jeu ne m'a pas laissé de souvenir impérissable. Il s'agit pourtant d'un super jeu d'action à progression, dont les décors sont nombreux, variés et colorés. La difficulté est un peu rebutante mais c'est tant mieux pour la durée de vie. Quand on joue à Greendog, c'est à un vrai challenge que l'on se frotte. Mais ce challenge est-il vraiment prémédité ou n'est-il dû qu'au manque de précision lors des collisions ? On ne le saura jamais ! Toujours est-il que lorsque l'on se prend au jeu d'essayer d'aller le plus loin possible, le jeu en devient vraiment intéressant. Personnellement, je me suis un peu ennuyé à la longue et n'ai pas trouvé quelque chose de vraiment nouveau par rapport à Tazmania.

OLIVIER 😊



Greendog est très certainement l'un des meilleurs jeux sur Megadrive ce mois-ci. Ce surfeur "new wave" est bien sympathique et, bien que les éléments se déchainent contre lui, on fait son possible pour lui venir en aide. La réalisation de Greendog est excellente et l'on n'a que très peu de reproches à lui faire. J'ai beau chercher, à part la musique qui ne m'a pas enthousiasmé plus que ça, tout le reste est génial. Le fait de pouvoir, en fonction de la pression sur le bouton de joystick, augmenter ou diminuer la portance du boomerang, est un point positif qui devrait se retrouver un peu plus souvent à l'avenir. D'une maniabilité impeccable, Greendog est également parfaitement animé, bien que le sprite soit d'une dimension relativement importante. Drôle et sympathique, ce titre de Sega est promis à un bon avenir.

J'm DESTROY 😊

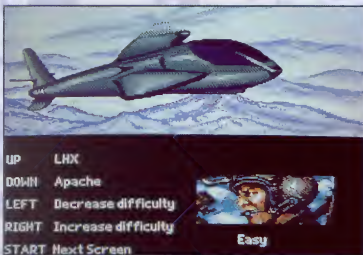
EDITEUR : SEGA
GENRE : ACTION
TAILLE CARTOUCHE : 4 MEGAS
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 5
NOMBRE DE NIVEAUX : 8

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 15
SON : 15
TOTAL : 88%

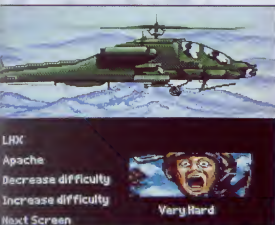
MEGA
DRIVE

DOIS-JE
VOUS
APPELER
SUPER OU
CHOPPER?

LHX ATTACK CHOPPER



Voilà un joueur qui a bien choisi ses options! Le LHX, hélicoptère révolutionnaire et super maniable et un niveau de difficulté Easy. La vie est belle les mecs!



La tronche du pilote, complètement effrayé par le choix du joueur inconscient des dangers qu'il va lui infliger.

La simulation aérienne est l'un des attraits des ordinateurs alors que l'on réserve le plus souvent les jeux d'actions pour les consoles. Electronic Arts tend à prouver le contraire puisqu'il ajoute un nouveau jeu de simulation dans le petit groupe de celles sur Megadrive. Il y avait 688 Attack Sub, Abrahams Battle Tank et F 22 (d'Electronic Arts pour le dernier); maintenant, il y a aussi LHX Attack Chopper! Cette fois, vous pilotez un hélicoptère de combat faisant partie de l'Air Cavalry américaine. Vous choisissez entre deux hélicoptères au début du jeu, le LHX ou l'Apache! Un autre détail rigolo, vous signez, dès l'initialisation du jeu, un petit feuillet sur lequel vous déchargez l'armée américaine de toute responsabilité genre! Cela permet en fait d'enregistrer votre nom en vue d'une éventuelle sauvegarde. Après avoir décidé du niveau de difficulté selon que vous soyez le meilleur pilote de chasse dans vos rêves ou que vous soyez plus humble, le briefing vous annonce les bonnes nouvelles du matin! Dans quel

désert faudra-t-il vadrouiller, quel dépôt de munitions faire sauter ou quelle mission suicide de sauvetage va-t-on encore vous faire réaliser? Car il faut bien vous dire que si l'on vous met dans les mains ce superbe engin qu'est le LHX, ce n'est pas pour aller vous balader au bord de la mer pour prendre en photo les nanas qui bronzent. Nenni! vos missions sont purement militaires, vous savez ces gens en kaki, très très bizarres qui parlent en faisant des fautes de français tous les trois mots, qui ont toujours raison et sont toujours là pour des raisons humanitaires! Malgré ce petit désagrément, l'éclat sera totale pour vous car les missions sont prétexte à des vols rapides, des actions violentes, des acrobaties folles et de la tactique, donc beaucoup de choses positives pour votre intellect et vos réflexes. La mission commencée, vous pouvez à tout moment voir la carte générale avec votre position, celles des objectifs et des ennemis. Vous disposez des infos nécessaires sur votre tableau de bord, avec un radar, la nature des armes que vous utilisez (mitrailleuse ou missiles) et voyez, bien sûr, l'action comme si vous y étiez, en 3D pleine et en vue panoramique. Quelle chance! D'autant que des milliers de vues différentes de l'action sont possibles (vue du cockpit, de loin, tournante autour de l'hélico, de la cible, etc...), des milliers, j'exagère peut-être un peu!

TOP SECRET - LATEST AFTER REMOVAL - EVER HAVE PERSONAL ENLISTMENT FORM (SIGNED) FOR CAVALRY VOLUNTEER PERSONNEL REGISTER

Welcome to the Air Cavalry. You are hereby requested to enter your name:

Enter password from previous game.

SIGNING THIS DOCUMENT YOU ARE AGREEING TO SOLVE THE UNITED STATES ARMED FORCES OF IN RESPONSIBILITY FOR DIRECT OR INDIRECT DAMAGE TO YOUR BODY OR POSSESSIONS - SOME STATES DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OR LIMITATION OF SUCH DAMAGES - SO THE ABOVE EXCLUSION OR LIMITATION MAY NOT APPLY TO YOU

Hop vous! Vous avez oublié votre canif sur mon bureau!
N'oubliez pas de signer ici, car les "accidents" sont légion dans l'Air Cavalry américaine!

79%



A droite, le radar! A gauche, l'écran de l'armement! Au centre, la cible du moment! En face, la guerre! Le tableau de bord vous permettra de vous y retrouver un peu en ce qui concerne la gestion des armes et celle des ennemis.



- Des missions nombreuses, une durée de vie intéressante.
- Des décors assez fournis pour un simulateur 3D sur Megadrive.
- Une action trépidante lors de combats intenses.



- Une animation toujours un peu saccadée.

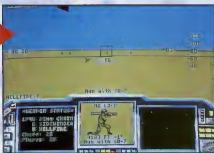
Quelques missions ont lieu la nuit; c'est le cas, alors que vous êtes encore sur la piste d'envol. Un chasseur vient d'être abattu par votre verrouillage d'arme. "Qu'est-ce qu'on fait ché?"



A 56% droit devant, un fantassin à dégommer. Utilisez un missile si vous avez envie de choir à pitié!



Alors qu'un cible est en train d'exploser, vous en prenez une nouvelle en chasse, un tantôt d'abord à 0%, vous vous rapprochez bientôt à 62%. Il va falloir tirer!

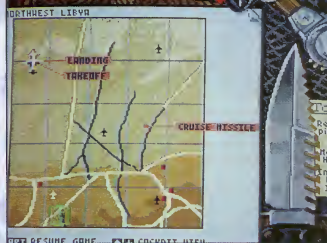


Vous êtes en ce moment sur la piste d'envol. Il ne vous reste plus qu'à décoller et aller vers l'objectif de la mission. La carte est là pour vous guider vers cet objectif, consultez la souvent.



LHX ATTACK CHOPPER CONTRE F22

Les deux jeux viennent de chez Electronic Arts et ont sans doute été conçus par les mêmes équipes. L'aspect technique n'a pas vraiment changé à part des graphismes plus intéressants et plus fournis dans LHX. C'est surtout au niveau de la jouabilité que l'on fait la différence. Certains restent fans de F 22 même aux vues de LHW mais moi, je ne joue plus qu'à LHX. Le plaisir ludique est bien meilleur car on reste toujours plus ou moins en rase motte donc près de tout ce qui se trouve au sol. L'aspect furtif, destructeur de tout ce qui traîne, rend donc les parties plus attrayantes. D'autre part, la maniabilité de F 22 lors des combats m'avait paru bien plus légère que celle de LHX et sentait, à l'époque, l'essai technique. Ici, on a vraiment l'impression de jouer avec un simulateur de combat, bien que l'on soit quand même encore à 10 000 lieues des ordinateurs PC.



Après un F22 qui avait séduit, sans plus, Electronic Arts persiste et signe avec cette nouvelle simulation de combats aériens. Et il a raison car lors des combats, l'hélicoptère est bien plus amusant à piloter que l'avion. La réalisation de LHX est plus complète que F22. On a vraiment l'impression de jouer à un jeu et non à un essai technique. De plus, viser les chasseurs à toujours été mon truc! L'animation est une réussite quand on voit les décors (toujours un peu dépourvus, c'est de la simulation) et que l'on se prend au jeu. Bien sûr, il ne s'agit pas d'un ordinateur PC mais les différentes vues possibles, les nombreux scénarii, tout fait penser aux bonnes simulations guerrières pour les pilotes en herbe que nous sommes!

OLIVIER



LHX Attack Chopper et F-22 sont les deux seules simulations de combats aériens disponibles sur Megadrive. Elles sont réalisées entièrement en trois dimensions surfaces pleines. L'intérêt de LHX ne m'a pas semblé extraordinaire; même si les missions sont nombreuses et assez variées, le mode graphique choisi ne permet pas une grande rapidité dans l'affichage des décors et l'animation en est alors ralentie. Ne vous attendez pas à être en face d'une véritable simulation, ce n'est pas le cas. LHX est plutôt un jeu d'action dans lequel il faut savoir se diriger grâce à une carte, éviter les tirs ennemis, bombarder les installations et mitrailler l'armée adverse. Rapidement exaspérant à cause de sa lenteur, LHX Attack Chopper ne restera sûrement pas dans les mémoires, pas dans la mienne en tout cas.

J'm DESTROY



EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
GENRE : SIMULATION
DE COMBATS AERIENS
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
CONTINUE : NON

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 16
SON : 14
TOTAL : 79%

MEGA DRIVE

LE PREDATOR EST LACHE DANS LA VILLE!



Je vous laisse trente secondes pour essayer de deviner quelles sont ces choses que l'on voit à l'écran. Je vais vous instruire de suite, c'est vous! Mais vous ne tous petez moricaux. Un intestin dans un sens, un bras dans un autre... un véritable puzzle anatomique! Voilà ce qui arrive lorsqu'on ne met pas sa ceinture de sécurité, que l'on met la tête dans le bol mixer de grand-mère, ou que le prédateur vous tire dessus.

PREDATOR II



Dure vie que celle de flic... Des philosophes vous diraient "Mon dieu, c'est la vie!", mais quand on est flic on oublie souvent ce qu'est la vie. Sous les traits délicats de Danny Glover (plus connu pour sa prestation auprès de Mel Gibson dans la série des "Arme Fatale") vous incarnerez un flic. Dure vie que celle de flic... Surtout que cette fois, vous n'allez pas chômer! Des otages à libérer très vite, de la drogue à détruire, des tueurs à tuer (yourps! paradoxe! doit-on alors se faire sauter la tête?) et un prédateur à éviter. Qu'est-ce qu'un prédateur? Il s'agit là de l'archétype même du touriste extraterrestre. Comme tout bon touriste, il se croit autorisé à faire chez les autres ce qu'il ne peut pas faire chez lui. En d'autres termes, il vient faire un brin de chasse. Pour une fois que le gibier n'est pas totalement stupide (attention, je n'ai pas dit intelligent!), il pense pouvoir s'amuser un petit peu. L'inconvénient majeur de tout cela, c'est que le gibier, c'est vous, ainsi que vos otages! Tirez sur tout ce qui bouge et attendez avec impatience les (il n'y en aura pas qu'une!) confrontations avec le prédateur!



Là-haut, un otage! Attrapez le avant que le prédateur ne le fasse à votre place!
Selon le niveau de difficulté choisi, vous aurez droit à plus ou moins de pertes chez les otages.
Trop de décès et votre mission se termine!

Avant chaque niveau, une petite image digi, histoire de se mettre en train. Regardez bien les photos et vous gagnerez déjà un password! On aurait pu mettre les photos du dernier niveau ou vous dire que le password du niveau 4 est Los Angeles ou celui du niveau 6 Total Body, mais on n'est pas comme ça! Oh que non!

70%



• Rythme soutenu de l'action.



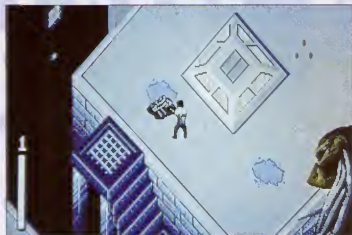
• L'originalité est à son minimum.
• Assez facile.

Vous voilà avec des grenades en poche! Vous avez aussi un fusil à canon scié, une mitraillette, un harpon (du prédateur), d'étranges disques de combat ou encore des filets. Bien entendu, les munitions sont en nombre limitées, alors jouez avec prudence!



DE TOUTES LES TAILLES, Y'EN AURA POUR TOUT LE MONDE!

Les hommes à abattre ne se contentent pas d'être de vulgaires piétons. Il va falloir faire fort contre les hélicoptères (jusqu'à trois en même temps!), les voitures, les motos ou encore les camions (ils cachent généralement les sorties). Utilisez pour cela les diverses armes à votre disposition, dont celles que vous subtiliserez au prédateur après chaque rencontre.



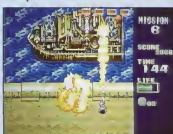
Avant que vous ne rejoignez la sortie, le prédateur se fait voir. Il n'y a plus d'otage, vous êtes donc sa dernière cible! Courez jusqu'à la sortie qui est indiquée en évitant le viseur laser : les trois points rouges.



PREDATOR II CONTRE MERCS

Deux jeux identiques dans la forme : du pur Commando. Dans les

deux cas il faut tirer dans tout ce qui bouge, à l'aide d'armes variées. Sur ce point d'ailleurs, l'avantage revient à MERCS qui aligne une plus large panoplie d'armes. Ce qui distingue Prédateur, c'est son semblant de recherche. On ne se contente pas d'avancer, mais on cherche son chemin jusqu'aux otages. Techniquement, MERCS est légèrement supérieur dans le domaine des graphismes, certains sprites étant très beaux, mais l'animation, les sons et la maniabilité sont plutôt équivalents. Verdict : une petite victoire pour MERCS.



On ne peut vraiment pas dire que ce jeu aille chercher bien loin. Pourtant, on retrouve un petit charme qui faisait tout le charme de Commando par exemple (ah! nostalgie quand tu nous tiens!). Les graphismes sont plutôt sympas et les explosions d'otages (ou de votre spritel!) sont très réussies. Pour ce qui est des bruitages, coups de feu et hurlements on se rendez-vous, non sans une certaine réussite. Puisque je vous parle de ce qui flatte l'oreille (comme c'est bien dit!) sachez aussi que les musiques ne manquent ni d'originalité ni de pêche. Bref, un jeu de tir qui nécessite un QI de 3 ou 4, mais qui se laisse jouer sans problème.

T.S.R.



On s'en était déjà rendu plus ou moins compte avec le film, Predator II a un petit goût de Rambo. Avec Predator II le jeu, cette sensation se révèle de plus en plus vraie. En effet, ici il ne faut pas faire dans la finesse pour en arriver au terme. Armé de votre fusil mitrailleur, vous arpentez en trois dimensions isométriques les rues de Los Angeles à la recherche de la bête. Sur votre chemin, vous devrez également délivrer des prisonniers et catapulteur en enfer tout les malfrats qui pullulent sur les trottoirs. Animé par un scrolling multi-directionnel, la réalisation de Predator II, le jeu, n'est pas aussi impressionnante que celle du film. Quoique d'une bonne fluidité dans leurs déplacements, nos deux héros ne devront pas trop souffrir pour détruire le Predator qui rôde. Assez pauvre graphiquement, ce titre d'Acclaim reste un jeu moyen.

J'm DESTROY

EDITEUR : ARENA
GENRE : ACTION
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB

DIFFICULTE : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : PASSWORDS

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 16
SON : 15
TOTAL : 70%

VOU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

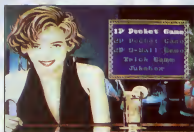
JOYPAD • OCTOBRE 1992 • 73

MEGA DRIVE



LA GEOMETRIE AU SERVICE DES JOUEURS !

Vous vous prenez pour le seigneur de votre quartier ? Side Pocket va enfin vous permettre de vraiment prouver au monde extérieur que vous êtes LE mec qui assure à mort ! Quel autre sport que le billard est plus classe, plus noble, plus pur ? Aucun (à part les tests de jeux vidéos !) Side Pocket simule des parties de billard américain qui se jouent entre les meilleurs joueurs du monde. Ce championnat dépasse donc votre quartier puisque vous allez vous retrouver à Los Angeles, Las Vegas, San Francisco et New York. Dans chacune de ces villes, une superbe créature vous accueillera à l'écran. Je vous assure que l'image digitalisée vaut le coup d'oeil, ça change des héroïnes japonaises aux cheveux colorés en vert ou en bleu ! Vous pouvez jouer seul ou à deux et la partie se joue en vue de dessus, comme à la télé ! Vous placez un curseur sur la boule située en haut de l'écran pour symboliser l'endroit de l'impact entre la canne et la boule. Puis vous réglez la direction du tir pour ensuite en sélectionner sa force. Ensuite, tout n'est qu'une question d'adresse !



81%

SIDE POCKET



On peut aussi jouer à des parties spéciales pour l'entraînement : le Trick Shot Game. Vous devez, en un coup, mettre toutes les boules dans les trous non marqués d'un "No" qui veut bien dire ça qu'il veut direz Des verres remplis de vin rouge sont là pour vous gêner. Si vous cassez un seul verre, vous perdez !



Le moment important ! Après avoir choisi la direction et l'effort donné à la balle (en plaçant le curseur sur la boule blanche en haut à gauche), votre main apparaît et la jauge de force (située en haut) vous permet de choisir la puissance du coup.



Oh ! Je ne vais pas crier au miracle du jeu d'arcade ! Le public est évidemment bien ciblé avec ce jeu de billard sur Megadrive. Toujours est-il qu'il s'agit du premier jeu de ce type sur la 16 bits Sega. Et pour une première, c'est une réussite. Les graphismes ne sont vraiment pas au top mais les bruitages, lorsque les boules se touchent, sont vraiment réalistes. Deuxième chose, les nanas qui apparaissent avant chaque stage sont vraiment bien digitalisées ! Je regrette qu'il n'y ait aucune option pour visualiser le jeu en 3D comme le font de nombreux billards sur micro. On se trouve en effet toujours au-dessus du plan de jeu, ce qui est clair et pratique mais un peu rasoïr à la longue.

Olivier



Pour mieux jouer, il est possible de visualiser la direction choisie pour votre tir. Vous voyez alors apparaître une ligne pointillée qui va même au delà du premier rebond. C'est bien pratique pour les petits calculs géométriques !

- La première simulation de billard sur Megadrive.
- Des musiques et des bruitages superbes.
- Une maniabilité excellente.



- Une vue plane qui fait regretter les vues 3D classiques de ce genre de simulation sur micro.
- Un seul type de billard présent (l'américain).



EDITEUR : DATA EAST
GENRE : BILLARD
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : NON
NOMBRE DE NIVEAUX : 5

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 17
SON : 17
TOTAL : 81%

MEGA DRIVE

POUR UNE POIGNEE DE GRILLE - PAIN !

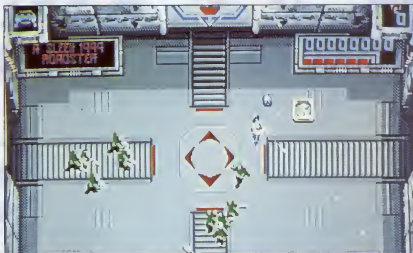
Quelques liasses de billets à ramasser ! Massacrez tout sur votre passage mais récupérez l'argent !



Accompagné de votre touraille de tir, balayez l'écran deux fois plus vite ! Attrapez le bonus du champ de force avant qu'il ne disparaisse !

I 999. Chaque soir, devant le petit écran, les familles entières se ruent avec rage et ivresse ! Chaque soir, ce même petit écran est à l'origine de

bonnes parties de rigolade. "Oh ! regardez ! il s'est fait éclater la tête par un coup de batte de base ball, puis il s'est pris un coup de laser et puis cet obus du char ! ah ! ah ! ah ! c'est trop drôle !" Eh oui, les jeunes sont parfois cruels... Voilà sans doute la raison pour laquelle le jeu télévisé Smash TV qui est à cette époque ce que Tournez Manège est à la nôtre, a must, pulvérise les records de l'audimat ! Surtout que pour le premier numéro, ils avaient invité Patrick Bruel ! L'avantage, c'est que Smash TV est un jeu faisant abstraction de toute espèce d'intelligence. Mais l'essentiel, c'est de donner du spectacle. Deux concurrents sont lâchés dans une suite de salles où ils leur faudra tout détruire, tout en ramassant les cadeaux généreusement offerts par la production, voyages, voitures, argent, magnétoscopes et grille-pain ! Alors, tenté pour donner un spectacle d'enfer ? Entrez dans l'arène et que le spectacle commence !



• Le principe du carnage.

• Animation plus que douteuse.
• Maniabilité excrécable.

50%



Même si le principe de Smash TV peut paraître d'un débile à toute épreuve, il faut bien avouer, qu'avec le jeu d'arcade et la version SFC, on passait, surtout à deux, d'excellents moments. Tirer sur tout ce qui bouge, c'est parfois bien agréable. L'atout de la version SFC, c'était sa maniabilité que les quatre boutons rendaient idéale. Sur MD, c'est hélas complètement manqué. Il est difficile, même lorsque deux joueurs s'occupent d'un seul et même personnage, de diriger son sprite sans se faire massacrer. Ajoutez à cela des tests de collision lamentables au possible, des graphismes nuls et des bruitages d'un niveau équivalent, et vous obtiendrez un jeu qui a failli se retrouver dans notre toute belle et toute nouvelle rubrique : daubes du mois.

TSR

EDITEUR : FLYING EDGE
GENRE : TOTAL CARNAGE
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE :
1
NOMBRE DE JOUEURS :
1 OU 2
CONTINUE :
1

GRAPHISMES : 9
ANIMATION : 9
MANIABILITE : 5
SON : 10
TOTAL : 50%



COMPUSTORE

Games

" Que l'astuce soit avec toi..."

SEGA MEGADRIVE

MEGA DRIVE + 1 MANETTE + SONIC
990 F

MEGA DRIVE + 2 MANETTES + SONIC
+ STREET OF RAGE
1 290 F

ACCESSOIRES

MANETTE PRO 2	149 F
COMPETITION PRO	229 F
ARCADE POWER STICK	449 F
2 MANETTES INFRA-ROUGE	379 F
ACTION REPLAY PRO	449 F
ADAPTATEUR CARTOUCHE JAPONAISE	69 F

JEUX

ALIEN 3 **	469 F
SIMPSONS MUTANT **	459 F
SPLATTER HOUSE 2*	449 F
CADASH*	449 F
EUROPEEN FOOTBALL CLUB*	459 F
MONACO GP 2*	459 F
TERMINATOR*	449 F
ATOMIC RUNNER*	449 F
DUNGEON & DRAGONS**	499 F
CHUCK ROCK*	449 F
TAZMANIA*	449 F
SUPER HIGH IMPACT **	469 F
PIANTASY STAR III*	449 F
BULL VS CELTICS*	489 F
THUNDER FORCE 4**	489 F
HOLIFIELD BOXING**	449 F
DRAGON FURY (DEVIL CRUSH)**	489 F
BATMAN RETURN ***	469 F
CAPTAIN AMERICA **	479 F
GREEN DOG **	449 F
RAMPART **	449 F
AQUABATIC GAMES***	479 F
PREDATOR 2 **	469 F
OLYMPIC GOLD*	449 F
ARCH RIVALS *	419 F
JORDAN VS BIRD*	419 F
DESERT STRIKE*	419 F
ALISIA DRAGON*	419 F
D. ROBINSON BASKETBALL*	429 F
NHLPA HOCKEY 93 ***	489 F
F.22 INTERCEPTOR *	389 F
MERCS *	389 F
688 ATTACK SUB*	389 F
QUACK HOT*	389 F
RAIDEN*	349 F
JOHN MADDEN*	299 F

SUPER NINTENDO FAMICOM NES

SUPER NES (USA)
+ 2 manettes + prise péritel
1 jeu au choix selon disponibilité
1 590 F

SUPER NES (USA)
+ 2 manettes + prise péritel
1 090 F

SUPER FAMICOM
Nous consulter

SUPER NINTENDO
+ 1 jeu /selon pack
de 1 290 F à 1 490 F

ADAPTATEUR UNIVERSEL : 149 F

Désormais vous pourrez jouer sur votre console française avec tous les jeux américains et japonais fonctionnant aussi avec les jeux à sauvegarde. Si vous achetez un jeu, il ne vous coûtera que 99F et Gratuit avec 2 jeux.

Manette SUPER ANGLER	290 F
Manette CAPCOM SPECIAL STREET II	790 F
ADAPTATEUR JEUX (US)	170 F
ACTION REPLAY	450 F
SUPERSCOPE + 6 JEUX	690 F

JEUX

AXELAY **	590 F
STREET FIGHTER II*	650 F
GOLDEN FIGHTER*	550 F
TORTUE NINJA 4*	550 F
ROBOCOP 3 **	540 F
SUPER MARIO KART **	570 F
SPIDERMAN X MEN ***	590 F
WINGS 2 **	590 F
GUN FORCE***	590 F
AMAZING TENNIS ***	590 F
TERMINATOR 2 ***	590 F
SUPER STRIKE EAGLE***	590 F
TOM & JERRY ***	590 F
BART SIMMONS NIGHTMARE ***	590 F
PHALANX*	550 F
BATTLE TOADS	590 F
ZELDA 3 *	550 F
CONTRA 3 *	490 F
SUPER DUNCK SHOT *	490 F
PRINCE OF PERSIA *	550 F
HOOK *	490 F
SUPER PARODIUS *	490 F
CASTLEVANIA 4 *	390 F
SUPER VALIS *	390 F
RUSHING BEAT *	390 F
BATTLE TANK *	470 F
KING OF THE MONSTERS *	470 F
PILOT WINGS *	470 F
JOE AND MAC *	490 F
GHOULS N GHOST *	470 F
SUPER ALESTIE *	490 F
ADAMS FAMILY *	470 F
WWF *	470 F
FINAL FIGHT GUY *	490 F
AREA 88 *	390 F
MAGIC SWORD *	390 F

AUTRES TITRES OU NOUVEAUTES A VENIR SUR OCTOBRE. NOVEMBRE APPELEZ NOUS OU TAPÉZ 3615 COMPUSTORE.

3 6 1 5

COMPUSTORE

Commandez Vos Jeux & Consoles sur Minitel
Informations & Nouveautés Rubrique NEWS
Gagnez des Bons d'achats Cadeaux
COMPUSTORE
en participant à notre Jeu Concours.

Happy Birthday

C'est le jour où la vieille
votre anniversaire?
CompuStore Games vous
Offre 10 % de remise sur
Vos achats de jeux vidéo
Sauf pour les consoles.
Il vous suffira simplement
de nous présenter
Une pièce d'identité
à la caisse ou une
photocopie pour la VPC.
Offre valable du 1/10/92 au 31/10/92

NEO GEO

CONSOLE NEOGEO	2 490 F
Avec 1 jeu imposé	2 990 F
- MANETTE	390 F
- NAM 75	690 F
- ALPHA MISSION 2	690 F
- BASEBALL 2020	690 F
- FATAL FURY	1 290 F
- SOCCER BROWL	1 290 F
- LAST RESORT	1 390 F
- NINJA COMMANDO	1 390 F
- BASEBALL STAR 2	1 490 F
- KING OF THE MONSTER 2	1 490 F
- SENGOKU 2	1 490 F
- WORLD HEROES 87 Mo	1 490 F

(*) Déjà Sorti . (**) NEWS. (***) SORTIE COURANT DU MOIS

GAME GEAR

Game Gear + Sonic
+ Adaptateur secteur
+ Sacoche SEGA
1 290 F

Game Gear + Columns
990 F

- Battery Pack 349 F
- Gear to Gear 99 F
- Loupe Gear 129 F
- Master Gear 149 F
- Car Adaptator 149 F
- Adaptateur secteur 99 F

JEUX

- SPIDERMAN** 269 F
- WIMBLEDON ** 269 F
- KICK OFF* 269 F
- OLYMPIC GOLD* 269 F
- SENNA'S GP2 ** 269 F
- BATMAN RETURNS** 279 F
- ALIEN 3** 279 F
- TERMINATOR** 269 F
- PRICE OF PERSIA*** 289 F
- G.FOREMAN BOXE* 289 F
- DONALD DUCK* 250 F
- SHINOBI* 250 F
- PHANTASY ZONE* 250 F
- NINJA GAIDEN * 250 F
- JOE MONTANA * 250 F
- WONDER BOY* 250 F
- DEVILISH 250 F
- AUTRES TITRES NOUS
CONSULTER.

GAME BOY

Game Boy+Tétris
650 F

Action Replay G.B 290 F
JEUX

- DOUBLE DRAGON 3 269 F
- PERARI GRAND PRIX 279 F
- PORTMAN KO 279 F
- NINJA BOY 2 269 F
- TOM & JERRY 279 F
- VICKING CHILD 269 F
- WWT 2 279 F
- BATTLETANK 269 F
- MUSEE TRAP HOTEL 269 F
- SUPER STREET BASKET 249 F
- MICKY 2 249 F
- CASTLEANIA 249 F
- TERMINATOR 2 249 F
- MEGAMAN 2 249 F

autres jeux nous consulter.
Arrivage toute les semaines.

QUELQUES INDICATIONS.

EN PAYANT PAR CARTE
BANCAIRE OU CIBECLE
VOS COMMANDES SERONT TRAITÉES
EN PRIORITÉ, PENSEZ-Y.

POUR QUE VOTRE COMMANDE
SOIT VALIDE, VOTRE TÉLÉPHONE
EST OBLIGATOIRE.
AU MOMENT DE LA PARUTION
DE CE JOURNAL IL EST POSSIBLE
QUE CERTAINS TITRES OU PRODUITS
NE SOIENT DISPONIBLES QU'EN COURS
DE MOIS OU EN RUPTURE MOMENTANÉE,
NOUS VOUS REMERCIONS DE VOTRE
COMPRÉHENSION.

TOUS NOS PRIX OU OFFRES SONT VALABLES
PENDANT LA PÉRIODE DE PARUTION
DU JOURNAL.

AVEC NOS REMERCIEMENTS...

CARTE JAMMA

COMMANDEZ OU RESERVEZ

VOS JEUX D'ARCADE

TARIF A PARTIR DE 1500 F

GAME KEY

POUR METTRE VOS
JEUX AMERICAINS SUR
LA NINTENDO

225 F

LISTE DES JEUX
AMERICAINS PAR TEL
OU MINTEL

SERVICE ECHANGE :

SUR MFGADRIVE + 100 F
SUR SUPER NES + 100 F A 150 F
SUR NEO GEO + 200 F A 400 F

SERVICE OCCASION:

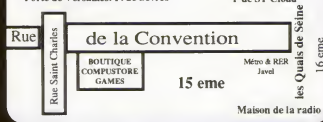
UNIQUEMENT SUR
SUPER NES/FAMICOM
ET NEOGEO

ADRESSE

-43, Rue de la Convention
75015 Paris
Tel : 16 (1) 45 78 67 30

Porte de Versailles. P. de Sèvres

P de ST Cloud



La Boutique COMPU STORE Games est heureuse de vous
accueillir le lundi de 10h30 à 19h30
et du mardi au samedi de 10h à 19h30 sans interruption.
Métro & R.E.R JAVEL
Sortie Périphérique : Porte de Versailles ou de Sèvres.

Commande par téléphone : 16 (1) 45 78 67 30

Bon de Commande à Retourner à COMPUSTORE - 43, RUE DE LA CONVENTION 75015 PARIS.

CONSOLES ET JEUX	PRIX	PAYEMENT PAR CARTE BLEUE INTERBANCAIRE	SIGNATURE
FRAIS DE PORT (CONSOLE: 55 F / NEOGEO: 95 F)	20 F		
TOTAL A PAYER	F		

Mode de paiement : Chèque bancaire ☐
Mandat-lettre ☐

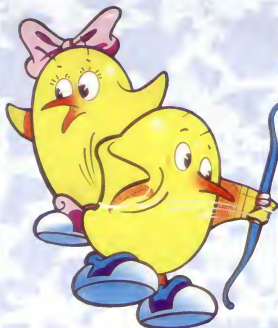
Contre remboursement (+ 35 F) ☐
Pas de (CR) article moins de 200 F ☐

OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

NOM
ADRESSE
CODE POSTAL VILLE
Je joue sur : Téléphone :
SEGA MORFIE JAP ☐ FR ☐ G.GEAR ☐ MEGA CD ☐
NINTENDO SPR/FAMICOM ☐ SPR/NES ☐ SPR/NINTENDO ☐
NEC CORE GRAPH ☐ CD ROM 2 ☐

MASTER SYSTEM

IL ÉTAIT
OU LE
PETIT
KIWI ?



THE NEW ZEALAND STORY



Tirez des flèches encore et toujours, on ne sait jamais! Vous ne pouvez pas vous imaginer les rencontres désagréables que l'on peut faire dans un zoo de Nouvelle-Zélande!



Et vous voilà arrivé à bon port, après avoir traversé un niveau plein de dangers. Il ne vous reste plus qu'à sauter sur la cage pour la faire disparaître dans un nuage de fumée, poif!



La version Master System de New Zealand Story est sans doute la plus dure des versions qu'il m'ait été donné de jouer sur console. Je ne vous dis pas les acrobaties qu'il faut réaliser pour ne pas tomber sur un ennemi en sautant pour en éviter un autre.

92%

Vous savez tous ce qu'est un Kiwi? Du moins, vous ne pensez pas qu'il s'agit uniquement d'un fruit vert que l'on mange dans les salades de tout poil! Il existe en fait un animal que l'on appelle le Kiwi de Nouvelle-Zélande. Petit et rusé, il ne peut malheureusement pas voler. Mais que peut-il faire alors? Il peut voler des objets à ses ennemis jurés et s'en servir par exemple pour s'élever dans les airs. Mais surtout, le Kiwi sait tirer à l'arc et lancer des bombes. Vous êtes donc, dans New Zealand Story, transformé l'espace d'un jeu en un kiwi vachement aventurier! Le jeu vous propose d'aller libérer tous vos camarades Kiwis des zoos de Nouvelle-Zélande. Pour cela, vous devez vous frayer un chemin parmi les ennemis qui vous tombent dessus sans discontinuer. Vous pouvez aussi tirer à l'arc pour gagner plein de surprises! Les niveaux se suivent mais ne se ressemblent pas puisque vous découvrirez une foule de zoos en vue de profil et s'étendant vers le haut ou à droite, le scrolling étant multidirectionnel. Le but de chaque niveau est d'arriver à la cage renfermant le kiwi à délivrer. En avant!

Les joies de la plongée sous-marine!





Pour réussir à vous élever dans les airs comme sur ce cliché, attendez qu'un ennemi comme celui qui vous cotoie ici se pointe près de vous. Tirez lui dessus en prenant garde de ne pas toucher le socle inférieur et sautez dessus. Vous pourrez utiliser à votre tour le petit socle volant.



Les graphismes de cette version sont tout bonnement exceptionnels pour du 8 bits!



- Des graphismes colorés et superbes.
- Une durée de vie excellente.
- Une animation digne de la Megadrive



- Une difficulté trop importante.



La carte du pays s'affiche pour vous montrer où se trouve le zoo que vous allez attaquer.

LAND STORY



ET UNE WARP ZONE, UNE !

Vers la fin du premier niveau, sauter et tirer des flèches comme indiqué sur le cliché. Les flèches seront stoppées par un obstacle invisible: c'est l'entrée d'une Warp Zone vous menant directement au niveau 4.



NEW ZEALAND STORY CONTRE ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD

Il était difficile de trouver un jeu à opposer à New Zealand Story car ce jeu est unique sur Master System. Alex Kidd se rapproche assez car il allie les tirs avec les combats et les passages de plates-formes. Il est d'une évidence claire que Alex Kidd est moins difficile que New Zealand Story ce qui reste peut-être sa seule supériorité. Il est en effet frustrant de se voir mourir à chaque piège dans New Zealand. Mais quelle beauté des graphismes, quel plaisir de jeu ! Moi, je n'hésite pas une seconde!



Mais comment font-ils pour réussir de telles conversions? Les graphismes et l'animation sont tellement réussis qu'on croirait posséder une Megadrive. On retrouve tous les niveaux originaux, les ennemis, les warp-zones et cette ambiance qui a fait de ce jeu un hit d'arcade.

Un petit problème en ce qui concerne la difficulté qui est peut-être placée un peu haut. C'est appréciable pour la durée de vie mais cela risque de rebuter certains d'entre vous, d'autant que le maniement du kiwi demande une petite habitude. Mais de toute façon, ce jeu est tellement beau et passionnant qu'il en devient vite une drogue. Quand on aime on ne compte pas!

OLIVIER



Une fois encore, New Zealand Story se retrouve avec tous les honneurs sur console. Clit! Clit! Clit! On peut l'applaudir bien fort! Des graphismes dans le ton des meilleurs jeux sur la Master, une animation très fluide et un intérêt croissant à chaque niveau font de ce jeu qui a bien vieilli, un très bon soft. Le niveau de difficulté est, en outre, suffisamment élevé pour que même les plus rodés y passent du temps (même si ce n'est pas une éternité!)

TSR



EDITEUR : TECMAGIK
GENRE : PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE :
2 MB
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS :
1
CONTINUE : NON

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 16
SON : 16
TOTAL : 92%

MASTER SYSTEM



- Des graphismes réalistes
- Un genre nouveau sur Master System



- Des couleurs un peu sombres
- Une action quelquefois lente et manquant de rythme

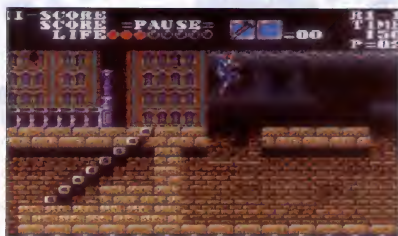
J'TE PAYE UN POT? MAIS OUI UN POT...

Admirez le rendu des graphismes des décors: l'ambiance qui se dégage de ce jeu est maléfique!



▲ Il y a plusieurs chemins possibles dans Vampire. Certains mènent à des endroits intéressants, d'autres ne mènent nulle part!

VAMPIRE

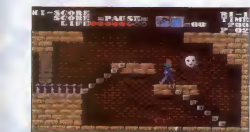


Dracula est dans les pages les moins Et vous aussi!

Vous êtes un étudiant en sciences occultes et un soir, en entendant les informations, vous ne pouvez rester insensible. Vous apprenez en effet qu'une série de meurtres a eu lieu au bord de la Tamise dans la banlieue de Londres. On a retrouvé des cadavres sanglants avec de drôles

de marques dans le coup: deux petits points rouges très proches l'un de l'autre. Pas de doute possible, c'est signé Dracula et vous allez enfin pouvoir expérimenter vos théories de lutte anti-vampires sur le symbole même de toute la mythologie horrifique. Vous voilà donc parti avec votre petit couteau suisse pour chasser du vampire! Ne vous inquiétez pas, vous trouverez sur votre chemin des masques flottant mystérieusement dans les airs, que vous pourrez blaster pour obtenir un bonus de vie ou d'armement (cane, pistolet, etc...). Le jeu se déroulant en scrolling multidirectionnel et en vue de profil, vous vous doutez bien que vous allez devoir pas mal crapahuter, voire même revenir souvent sur vos pas. C'est le pain quotidien de l'aventurier moyen sur Master System!

▲ Vous pouvez apercevoir, au haut de l'écran, deux cases bleues qui contiennent les items que vous récupérez et plus précisément l'arme que vous utilisez. Pour récolter des bones, il faut briser les masques blancs que vous trouvez tout au long du chemin.



Et une petite boule rose de chewing-gum pour le garçon!



C'est un nouveau genre sur Master System auquel nous avons le droit ce mois-ci avec des graphismes ultra-réalistes et des animations de très bonne qualité vu la grandeur des sprites. Les couleurs ne sont pas très variées par contre, mais c'est l'ambiance qui veut ça (tant mieux alors pour la technique!) Le jeu est évidemment complètement pompé sur la saga Castlevania sur NES mais on ne se plaint pas car cela maniait chez Sega. Le jeu accroche bien puisque l'on doit sans cesse veiller aux petits ennemis du genre chauve-souris très difficiles à éviter, sans pour autant oublier que l'on ne doit pas se perdre ni omettre de récolter des items capitaux. Un jeu sympa et novateur mais qui pourra rebuter les fans de couleurs et d'arcade pure (allez jouer à New Zealand dans ce cast). OLIVIER 😊

EDITEUR : SEGA
GENRE : ACTION
TAILLE CARTOUCHE :

2 MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 3

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 16
MANIABILITÉ : 15
SON : 14
TOTAL : 84%

84%

GUURGHhhh!

ÇA ME REND
MALADE LES
GENS QUI
ESSAIENT
DE ME
FAIRE
PLAISIR!

DEF:

Mutoïd Man est très timide et réservé. Il a du mal à accepter tous les éloges qu'il reçoit actuellement. C'est le genre de choses qui le mettent complètement hors de lui.

"La bagarre explosive la plus intoxicante et la plus satisfaisante à ce jour!"

"Très probablement la frénésie d'animation la plus virulente que l'on puisse voir!"

"Brutalité stupéfiante, excitation exultante, sévère violence, la bagarre de toutes les bagarres."

Jouez-y, vous l'adorerez!



SEGA
MEGA DRIVE

SEGA
Master System II

SEGA
GAME GEAR

SUPER
SMASH
TV.

AKkaimTM
THE WORD ON THE STREET

Smash TV® © 1990. Licensed from and a trademark of
Williams Electronics Games, Inc. All rights reserved

MASTER SYSTEM

ON THE ROAD AGAIN, AGAIN!



A chaque fin de mission, vous en apprendrez un peu plus sur cette affaire. Quel est donc le grand méchant qui se cache derrière tout ça? A vous d'enquêter, de rouler et d'en savoir un peu plus.

Il n'y a pas que la route à surveiller, le danger peut aussi venir des airs! Mais peut-être est-ce aussi une aide de votre QG? Allez savoir, par les temps qui courent il convient d'être prudent.



- jouabilité parfaite.
- course/ action bien dosée.



- des graphismes médiocres.
- un jeu qui n'emballa que difficilement.



SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION



Avant de partir, un mot sur l'équipement que votre QG vous enverra. Cinq roquettes surpuissantes? Cela peut être sympa, surtout contre l'ennemi principal. Pensez aussi que le temps est limité et que, par conséquent, il ne faudra pas trop traîner sur les bords de la route!

O n ne rigole pas dans le département du SCI! C'est sans doute pourquoi tous les agents ont été appelés "grands disciples de M. Spock". Cet air un peu pincé, pour ne pas dire complètement coincé, leur a aussi donné une réputation d'invincibilité. Les gars du SCI, c'est en fait Judge Dredd avant la lettre. — Papiers! — Voyez-vous m'sieur l'agent, j'les ai oubliés etc. — Boum! Pa! Pffff... et hop! le dentier! Lâhh! j'vais t'apprendre à ne pas avoir de papiers moi! Bref, lorsque l'on sait que ces gars là sont sur la route, il vaut mieux conduire soft, très soft, surtout depuis qu'ils ont instauré le permis à poings. Une faute, on vous coupe une main! Je ne vous dis pas au bout de deux! Mais en ce moment, le SCI est sur les dents (numéro qu'ils comptent bien présenter au gala de la police). Des kidnappeurs, des trafiquants et autres comiques du même genre infestent les routes. Il n'y a pas à hésiter l'ombre d'un instant. Une voiture est envoyée, avec pour mission, arrêter les brigands. Equipée d'un canon, la voiture du SCI devrait bien réussir à se faire respecter.



Rien de bien extraordinaire dans ce SCI. Si c'est l'aspect course de voitures que l'on recherche, autant lui préférer toujours Out Run. C'est amusant de tirer sur les voitures, d'autant plus que la maniabilité est excellente, mais dépenser plus de 300 francs pour trouver un jeu amusant dix minutes... Principal grief, les graphismes qui auraient dû/pu être l'objet de plus de soins. Un effort minimum a été fait en ce qui concerne les décors autour des différentes routes, mais il n'y a rien de bien renversant. L'animation n'est pas mauvaise, c'est sans doute la moindre des choses pour un jeu de course de voitures. Il n'en reste pas moins que vous ne dépenserez pas votre argent en achetant ce jeu, mais vous le sacrifierez. Demandez une démo dans le magasin, cela devrait vous suffire. T.S.R.

EDITEUR : SEGA
GENRE : PILOTAGE
TAILLE CARTOUCHE : 2 MB
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 3

GRAPHISMES : 11
ANIMATION : 14
MANIABILITÉ : 15
SON : 12
TOTAL : 57%

57%



**HIS NAME
IS BART !**



Bart entre dans Springfield pour une journée qui s'annonce bien remplie. Il va s'agiter les extra-terrestres avant qu'ils ne transforment notre bonne vieille terre en salle de jeu géante et intergalactique.

THE SIMPSONS BART vs THE SPACE MUTANTS

La petite ville de Springfield est en ébullition car on annonce une invasion imminente d'extra-terrestres. Précisons que ces aliens sont complètement siphonnés puisqu'ils ont décidé de réaliser plusieurs choses bizarroïdes. Par exemple, dans un premier temps, ils recherchent tout objet de couleur mauve. Les machines qui fabriquent les armes pour ces extra-terrestres n'utilisent en effet que des objets mauves. Pour parfaire leurs armes, ils faut ensuite aux extra-terrestres des chapeaux. Et comme ils ont décidé d'être vraiment rasoirs, les aliens décident aussi de voler tous les ballons, tous les panneaux de sortie ainsi que des barres de puissance nucléaire. Mais heureusement, un héros est là et veille comme un loup solitaire! His name is Bart, James Bart! Il va déambuler dans les hauts lieux de Springfield dans le but d'arrêter par tous les moyens l'avancée des mutants; Par exemple, au premier niveau, il devra récupérer des sprays de couleur rouge pour taguer les objets mauves rencontrés. Attention à ne pas devenir fou!



Dès que vous apercevez un spray qui traîne dans un coin, faites tout pour vous emparer de lui, il vous servira à bomber en rouge tout objet mauve. Mais pourquoi peindre tous les objets mauves en rouge? Vous avez lu mon test ou quoi?

- Des graphismes colorés
- Un challenge élevé, une bonne durée de vie

- Une maniabilité quelquefois limitée



Un très bon jeu qui utilise la monde des Simpsons pour la Master System. Mi-action, mi-réflexion, je peux vous dire qu'il est unique en son genre. Cette version se rapproche en tous points de la version Megadrive, ce qui est un petit exploit pour la 8 bits. Les couleurs sont vives, l'animation parfaite et la musique reprend le thème original. L'intérêt d'un tel jeu est sa durée de vie, assez longue pour occuper les meilleurs pendant de nombreuses parties. Un jeu pour ceux qui aiment aussi réfléchir dans les jeux d'action!

OLIVIER

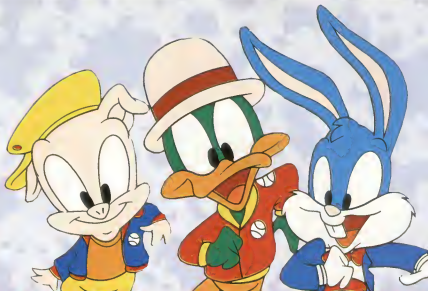
EDITEUR : FLYING EDGE
GENRE : ACTION/REFLEXION
TAILLE CARTOUCHE : 2 MB
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 0

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 15
SON : 14
TOTAL : 82%

82%



**TINY TOON
CE N'EST PAS
DU TINY
ART, MAIS
BIEN DU
GRAND ART!**



TINY TOON

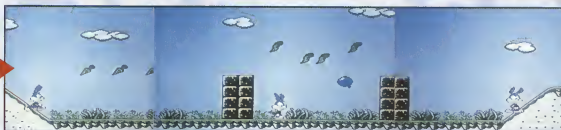
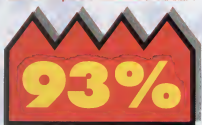


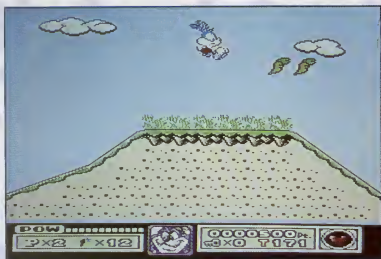
La voici, l'indomptable Elmyra! Le but de la manoeuvre est ici de ne pas vous faire attraper! Oh, elle ne vous veut pas de mal, mais si elle vous met la main au collet, vous recommencerez le niveau à zéro! C'est ça "l'amour vache".

Connaissiez-vous Buster Bunny, sachant que la seule bonne réponse à donner est oui? Oui? Parfait. Buster Bunny est un Tiny Toon. Une fois encore, je vous fais confiance, vous savez ce qu'est un Tiny Toon? Je vous souffle la réponse : oui. Oui? Parfait. Je continue. L'ennui du moment, c'est que Monty, le crétin du coin, a enlevé Babs Bunny. Notez au passage que Babs Bunny n'est en aucun cas une princesse! C'est important. Avec ses acolytes Plucky Duck, Furrball et Dizzy Devil, Buster va se faire une joie de sauter un peu partout pour retrouver la jeune lapine. Vous me comprenez? Vous avez dit oui? De toute façon, je n'accepte pas d'autres réponses. Découvrez maintenant les capacités d'une Nintendo 8 bits!

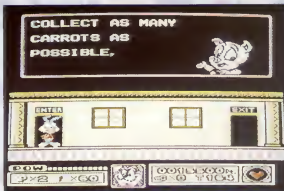


Un bon truc pour vous débarrasser de ces fantômes, courez! Ne cherchez pas à comprendre ce qui se passe mais filez à toute allure et vous vous en tirerez sans problème. Si vous attendez, vous allez prendre votre mal, non pas en patience, mais en "t'es perdu tu recommences ou début!".





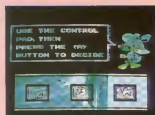
Pour trente carottes, une vie en plus! Pour rester dans le ton d'Elita : "Achetez c'est pas cher! Trente carottes la vie!"



Porky est aussi de la partie, enfin le tiny Porky, c'est-à-dire Hamton! C'est le même, mais en plus petit. Prenez par exemple un oain de jardin, et vous obtiendrez un Tiny Patrick Bruel, un ballon de basket et vous aurez un Tiny Carlos... et ainsi de suite! C'est simple de faire des Tinies!



N ADVENTURES



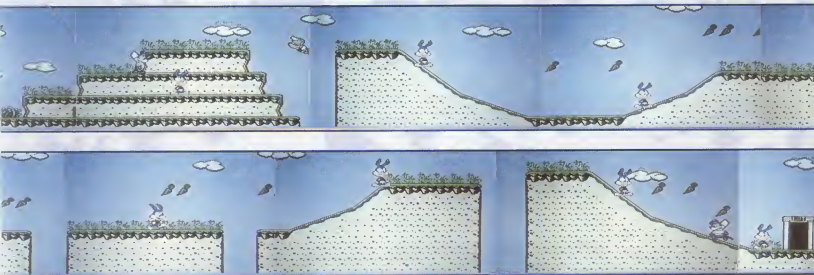
30 MILLIONS DE TOONS.

Vous ne les reconnaissez peut-être pas, mais vous avez certainement déjà aperçu leur parents. L'un d'eux a d'ailleurs été vu il y a peu de temps sur Megadrive. Tazma quoi?



- des graphismes extraordinaires.
- des musiques hyper entraînantes.
- une animation sublime.
- suffisamment difficile, mais pas trop.

• Ce jeu manque cruellement d'originalité.





Et voilà un boss! En skate-board qui plus est! Sautez lui sur la tête trois fois et on n'en parle plus! Tenez vous à gauche de l'écran, sautez au bon moment et vous ne devriez pas être trop inquiet de ses enclumes.

Un classique maintenant, pour déloger vos ennemis, sautez leur sur la tête. Mario a tout de même inspiré beaucoup de gens. Mais la même Mario n'est certainement pas aussi beau que Tiny Toon!



Voici le canard au-dessus de l'eau! Pour les passages aquatiques, il s'agit du personnage le plus adéquat car il nage avec aisance.



Même sous l'eau! Rien n'arrête les courageux quêtours! Les déplacements seront ici bien moins aisés que sur la terre ferme. Alors évitez de vous trotter aux poissons du coin.

FACE
TOE

TINY TOON CONTRE BUGS BUNNY THE BLOW OUT

Très dur pour Bugs Bunny de faire le poids face à la jeune génération. Les graphismes de Bugs étaient plutôt bien, ceux des Tiny Toon sont superbes. Alors qu'il y avait encore des ratés dans l'animation (le scrolling) de Bugs Bunny, il n'y a rien à redire chez les Tiny Toon. Même les musiques sont supérieures chez les TT. L'ancienne génération peut partir à la retraite.



Je le dis d'entrée comme je le pense : Tiny Toon est à ce jour le jeu le mieux réalisé sur la Nintendo. Konami réalise l'exploit de faire un jeu très jouable, entraînant et magnifiquement exécuté. Le seul reproche à faire à Tiny Toon, reproche de taille il est vrai, est qu'il n'innove pas vraiment. On cherche l'originalité. Pourtant, découvrir chaque niveau est passionnant tant tout est parfait techniquement. Un jeu hyper agréable autant pour les yeux, que pour les oreilles. Un grand titre qu'il faut absolument posséder. S'il y a un record de ventes avec Tiny Toon aux USA, ce n'est pas par hasard.

T.S.R.



J'ai eu un choc lorsque j'ai découvert les graphismes de Tiny Toon, car je ne pensais pas qu'il était possible de faire aussi bien sur la NES. Tu le crois ça? Ils sont vraiment bons les programmeurs de Konami (ce n'est pas nouveau mais on est surpris à chaque fois!). Quant à la maniabilité, elle est irréprochable. Ajoutez à cela le plaisir de retrouver des stars du dessin animé et vous obtenez un jeu extraordinaire. D'accord, le principe du jeu est loin d'être original, c'est un jeu de plates-formes des plus classiques. Mais qu'importe, on s'éclate vraiment avec Tiny Toon et on a toutes les peines du monde à s'arrêter une fois qu'on y a goûté. Ça c'est du cartoon, merci Mr Konami!

AHL



EDITEUR : KONAMI
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : INFINIS

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 19
MANIABILITÉ : 19
SON : 17
TOTAL : 93%

VIDEO INVASION

LE N° 1 DE L'ÉCHANGE

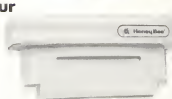
NINTENDO®



**SUPER
NINTENDO**



+ L'Adaptateur
Universel



790 Frs

EXCLUSIF !

**ENEZ ACHETER 1 JEU
SUPER NES
SUPER FAMICOM**

STREET FIGHTER II (sf)	649 F
TORTUES NINJA IV (sf)	590 F
PRINCE OF PERSIA (sf)	590 F
PHALANX (sf)	590 F
BART'S NIGHTMARE (USA)	590 F
DYNA WARS (sf)	590 F
KINGS OF THE MONSTERS(sf)	590 F

**ET TOUTES LES NOUVEAUTÉS EN
AVANT PREMIÈRE!
RENSEIGNEZ-VOUS SUR NOTRE
CLUB D'ÉCHANGES**

DROIT D'ENTREE GRATUIT



**LA MANETTE ASCII
PAD AVEC LE
CONTROLE TURBO ET
AUTO FIRE : 290 Frs**

**SUPER PROMO :
LA DYNA 1**

**SUPER JOY-
PAD : 149 Frs**



**VIDEO INVASION leader sur les jeux Nintendo NES et GAME BOY
Spécialiste des jeux d'importation.**

Contactez-nous ça vaut le coup!!! ☎ 48.07.16.99.



BON DE COMMANDE

19 BLD VOLTAIRE 75011 PARIS

(M) OBERKAMPF
48.07.16.99

Titres	Machines	Prix	Nom.....	Prenom.....
1-.....			Adresse.....	
2-.....			Ville.....	Code Postal.....
3-.....			Règlement : <input type="checkbox"/> Chèque (Envoi prioritaire) - <input type="checkbox"/> CCP - <input type="checkbox"/> Mandat Lettre	
4-.....			Date & Signature (signature des parents pour les mineurs)	
Participation aux frais de port 30 Frs TOTAL				

NINTENDO

**POSER DES
BOMBES,
C'EST
TOUT UN
ART!**



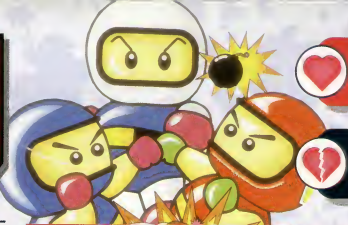
Une icône, une ! Ramassez la, vous n'en abattez que mieux vos adversaires. Encore faut-il que vous fassiez attention à vos propres bombes !



C'est parti pour trois joueurs ! Mont Joie Saint Denis ! A l'assaut ! "La loi du plus fort est toujours la meilleure"... Il faut, à trois joueurs, prendre le Four Players Mos ; sans lui, impossible de s'éclater à trois. Une question, pourquoi ne pas avoir fait un Dyna Blaster avec quatre joueurs ?



81%



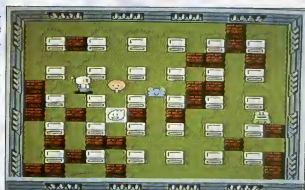
- Un jeu original qui a la pêche.
- Jusqu'à trois joueurs simultanément.



- Dommage qu'il n'y ait pas quatre joueurs.

DYNA BLASTER

Deux phases différentes dans Dyna Blaster. Tout d'abord, en mode un joueur, vous devrez partir secourir la fille d'un vieux professeur qui est votre ami. Là, dans des salles peuplées de monstres, vous devrez en un temps minimum découvrir la sortie. Comment ? Il faut pour cela poser des bombes et faire exploser des blocs de pierre. La sortie se trouve sous l'un d'entre eux... La deuxième partie de



Tuez les monstres des lieux et trouvez vite la sortie ! Attention, certains monstres, au fil des niveaux, auront des déplacements bien particuliers. Ils pourront par exemple passer par-dessus les roches !

Dyna Blaster est beaucoup plus conviviale et se joue jusqu'à trois joueurs. Le but en est globalement simple : exploser vos adversaires ! Trouvez les icônes agrandissant vos flammes ou vous permettant de poser plusieurs bombes, puis tentez de piéger vos compagnons de tableau.

Cette fois, le jeu se joue sur un tableau unique. Une fois de plus, certaines roches sont à détruire alors que d'autres sont indestructibles et arrêtent vos flammes. Pas de quartier, pas d'alliance, seul le plus malin, le plus vicieux diront certains, doit gagner !



Si vous ne le savez pas, Bomberman, alias Dyna Blaster, est le jeu mascotte de la rédaction. Autant dire que pour le connaître, nous le connaissons bien. Avec la version Nintendo, on est tout de même un peu déçu. Pourquoi ne peut-on pas jouer à quatre ? Contraintes techniques ? Il y a fort à parier que le nombre de sprites y est pour quelque chose. Mais rassurez-vous, même à trois, on s'amuse beaucoup et si vous le voulez des témoignages, je vous en trouve des dizaines ! La réalisation technique de Dyna Blaster ne souffre d'aucune bavure ; ce n'est certainement pas une oeuvre d'art, mais ce n'est pas non plus ce qu'on en attend. Hudson nous présente ici une adaptation qui tient la route.

T.S.R. 😊

EDITEUR : HUDSON
GENRE : BOMBER ACTION
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : JUSQU'À 3
CONTINUES : PASSWORDS

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 15
MANIABILITÉ : 16
SON : 13
TOTAL : 81%

MICROGAME

15, RUE DE LA ROQUETTE 75011 PARIS - TÉL : 44 93 05 16

Ouvert tous les jours de 10H à 13H et de 14H à 20H sauf le dimanche

METRO VOLTAIRE OU BASTILLE

Autre point de vente

LME Centre Commercial C+C RN19

94380 BONNEUIL s/MARNE

TÉL : 43 77 41 13 7 jours / 7

SNK Modèle 50 Htz
Guillemot

NEO-GEO 2990 F
+ Magician Iard 3490 F

LES
JEUX

FATAL FURY - MUTATION NATION
BLUE'S JOURNEY
BURNING FIGHT - SOCCER BRAWL
ALPHA MISSION II - FOOTBALL FRENZY
LAST RESORT - TOP PLAYER'S GOLF
NINJA COMMANDO - BASEBALL STAR II
TRASH RALLY - SENGOKU II
KING OF THE MONSTERS II
AMERICAN DUNOS - WORLD HEROES
ART OF FIGHTING - JOY JOY KID
LEAGUE BOWLING
SUPER BASEBALL 2020
NAM 1975 - CYBER - LIP
VUE OF POINT

GAME BOY 690 F

LES
JEUX

HUDSON HAWK
RETURN OF THE JOKER (BATMAN II)
KICK OFF - SUPER STREET BASKETBALL
RUBBLE SAYER II - GOEMON FIGHT
DOWN TOWN ATHLETICS
RANMA 1/2 - BARCELONA 92
PRINCE OF PERSIA - ADVENTURE ISLAND
HOME ALONE - CROCODILE TAILS
ADAMS FAMILY - BART SIMPSONS
MEGAMAN 2 - MONOPOLY
NINJA BOY - MARIO LAND 2
WWF 2 - TINY TOONS

LES MICROS
LES JOYSTICKS
LES SOURIS - LES FOURNITURES

SEGA

MEGA-CD 2990 F jeu offert
MEGADRIVE + SONIC 1290 F
MASTER SYSTEM 2
GAME GEAR + SONIC + ADAPTATEUR SECTEUR

LES
JEUX

SONIC - QUACKSHOT
KID CHAMELEON - TOKI - ROBOCOD
ALISA DRAGON - EA HOCKEY
JOHN MADDEN II - CRUDE BUSTER
JORDAN VS BIRD - TERMINATOR - CHUCK ROCK
TASMANIA - SPEEDBALL 2 - DAVID ROBINSON
ARCH RIVALS (ARCADE BASKETBALL)
SUPER DUDGE BALL - KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE
EUROPEAN CLUB SOCCER - BULLS VS LAKERS
SPLATTER HOUSE II - SHINING FORCE - GRAND SLAM
AGASSI TENNIS - OLYMPIC GOLD - MONACO G P 2
WONDERBOY'S - ALIEN 3 - DRAGON FURY
DUNGEONS & DRAGONS - TWINKLE TALE
GREENDOG - BART SIMPSON - ATOMIC RUNNER
SUPER NIGHT IMPACT - TALMITS ADVENTURE

CD

PRINCE OF PERSIA - FHB - DETONATOR
AFTER BURNER 3 - THUNDER FORCE
THUNDERSTORM FX

GG

AREAL ASSAULT - SPIDERMAN
WIMBLEDON - WONDERBOY 5

ET AUSSI
LES JEUX ATARI - AMIGA AMSTRAD CPC
PC COMPATIBLES

**OPERATION CONSOLES
SUPER NES
AMERICAINE**

990 F TTC* + 1 manettes - 1 alimentation
1 cable péritel

A PARTIR DU 1^{ER} OCTOBRE 1992

* Dans la limite des stocks disponibles

NINTENDO

SUPER FAMICOM 1990 F

1 jeu + 2 manettes
1 alimentation + 1 péritel (GARANTIE 1 AN)

LES
JEUX

SOUL BLADER - ZELDA III
RUSHING BEAT - FINAL FIGHT II (GUY)
CONTRA SPIRIT - BATTLE BLAZE
F1 EXHAUST HEAT - TOP RACER
SUPER FORMATION SOCCER
SUPER CLIP SOCCER - SUPER TENNIS
MAGIC SWORD - DYNOWARS (DINOSAURS)
BART NIGHTMARE (SIMPSONS)
AGURI SUZUKI F1 SUPER DRIVING
ULTIMATE FOOTBALL
SUPER LEAGUE BOWLING
HOOK - METAL JACK - GOLDEN FIGHTER
KING OF THE MONSTERS - SYVALION - BLAZÉON
SUPER ALESTE - PARODIUS
PRINCE OF PERSIA - STREET FIGHTER II
TORTUES NINJA IV - BATTLEDOGS
ROBOCOP 3 - DEFENSE FORCE
BILL LAMBEERS (BASKET BALL) - SUPER MARIO KART
AXELE - OLIVER & TOM - SUPER PANG
COMBAT RIBE - DRAGONS' LAIR
AMERICAN GLADIATOR - PHALANX

LES MANETTES

SUPER JOYCARD - JB KING - CAPCOM SF2
UNIVERSAL ADAPTATOR
SUPER GAME KEY - ACTION REPLAY

VENTE PAR CORRESPONDANCE Contactez nous au 44 93 05 16
CARTES DE FIDELITE, après 10 achats 10% pendant 6 mois

MICROGAME

NINTENDO

COMMERCE ET ÉCHAU- FOURÉES DANS L'ESPACE!



Voici l'anne des bases en orbite dans laquelle il vous faudra rentrer. Vous pouvez essayer de rentrer seul, sans manoeuvre d'arrimage mais alors là, bonne chance! La couronne de fleurs, vous la voulez rose ou blanche? Bien sûr, vous pouvez préférer notre option spéciale manoeuvre d'arrimage, mais il vous en coûtera 5 crédits. Achetez c'est pas cher!

Si cela fait de longues années que vous vous interrogez pour savoir ce qu'est le capitalisme, vous allez être, ici, dûment servi. Si vous vous demandez ce qu'est la baston (question qui ne dénote pas une très grande intelligence, mais bon...), vous allez en avoir une bonne illustration. Muni de vos maigres (c'est relatif) économies, vous allez acheter des produits sur certaines planètes pour les revendre sur d'autres, en vous arrangeant, bien sûr, pour avoir une bénéfice non négligeable. Achetez c'est pas cher! Mais, dans l'espace comme ailleurs, il y a toujours des gens malintentionnés qui m'avaient fermé la porte au nez! Ce n'était rien qu'un feu de bois...

68%

ELITE

hum! hum! Donc, je disais que vos voyages dans l'espace ne seront certainement pas de tout repos. Quand on veut dormir on prend un lit, pas un vaisseau. Les pirates et autres brigands (les Thatcher, espèce rare mais vorace ayant disparu) ne manqueront pas de vous tomber dessus. Usez de votre laser et de vos missiles, gueztez le radar et ne laissez pas cette vermine vous déléster de vos précieux crédits. Comment ça, cupide? Achetez c'est pas cher! Ce jeu est aussi très moral car dès qu'un vaisseau adverse est abattu, vous gagnez de l'argent... Je vous laisse deviner comment devenir très vite très riche! Preuve que Bernard Tapie n'a rien inventé.



Vaisseaux adverses à midi et à trois heures! La tir laser n'est pas passé loin! Armez un missile et votre ennemi rira moins! J'espère seulement que vous avez songé à acheter des missiles? Rien n'est gratuit dans Elite. Mais rassurez-vous, vous pouvez acheter, c'est pas cher.



Ma première impression sur Elite fut, je dois vous le confesser: "c'est un bon soft." A force d'y jouer, j'ai ensuite légèrement changé de point de vue. Tout d'abord, les graphismes médiocres sont lassants à la longue, on aimerait bien voir apparaître un croiseur interstellaire... Le jeu, qui explique sans difficulté ce que peut être le capitalisme, se répète beaucoup : vendre, acheter, se battre pour garder ses crédits. Heureusement, la difficulté est là. Dur, vaste et laid, voici trois mots qui résument le tout. Autre avantage pour ce jeu, il est unique en son genre sur la Nintendo. Est-ce une raison suffisante pour l'acheter?

TSR



- un jeu unique en son genre sur la Nintendo.
- très vaste et difficile.
- cool: on peut jouer à deux en même temps.



- c'est vraiment très laid.
- le jeu manque de dialogues, tout est inhumain.



Voici votre fiche au début de la partie. Votre but, en dehors de vous faire un tas d'argent haut comme la tour Montparnasse, est d'acquiescer le grade Elite. Pour le moment, vous êtes "ineffensif". Ils auraient pu dire "larve" ou "microbe", mais ils ont choisi inoffensif; il ne faut pas effrayer le client, même quand c'est pas cher.



Encore une bataille spatiale. Considérez votre ennemi comme un tas de crédits humains et alléchants et vous serez alors dans l'esprit d'Elite. On serait au far west que l'on compterait tout ça en paires de bottes. Mais abattez donc l'ennemi, c'est pas cher.

EDITEUR : IMAGINEER
GENRE : SIMULATION
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUES : SAUVEGARDES

GRAPHISMES : 07
ANIMATION : 12
MANIABILITÉ : 14
SON : 12
TOTAL : 68%

NINTENDO

**VOICI LA
FAMILLE
LA PLUS
MONSTREUSEMENT
CELEBRE!**



THE ADDAMS FAMILY

Comment faire, lorsque l'on s'appelle Gomez (ce qui est déjà en soi un départ assez ingrat dans la vie) que l'on est petit, ça n'arrange rien, et que l'on doit retrouver toute sa famille ? Faute de prendre ses jambes à son cou, on peut prendre son courage à deux mains ? Mais puisque l'on parle de main, il faut déjà retrouver la "chose", cette main baladeuse qui se cache quelque part dans le Manoir. A Gomez d'explorer les environs puis les pièces de ce curieux et sinistre Manoir ! Sur les toits, dans le sous-sol, partout, même dans le four où attend grand-mère. On a tous des caches un peu bizarres. Mon cousin a essayé de se cacher dans le bol mixer, manque de bol (mixer) il s'est mis en marche tout seul... Ah ! C'est terrible ces histoires de famille ! Bienvenue dans Santa Addams !



La crypte et son gardien. Sauterz lui trois fois dessus et vous obtiendrez la clé du Manoir. N'empruntez pas la porte en bas à droite qui est un piège, mais celle en haut à droite, où vous obtiendrez un os nécessaire pour concocter une potion de changement de taille. En voilà un conseil de première qualité !

La salle de bain. Son seul usage, permettre à Gomez de prendre une douche... Il ne manque qu'une pièce avec les toilettes afin que...

La salle des jouets vous demandera d'être synchro dans vos déplacements. Pour monter sur un cube, il faut qu'il soit souriant, sinon, c'est vous qui risquez de faire la tête. Une tête avec le nez cassé et les dents au moins, avec un prime un ours qui vous matraquera. Super la salle des jouets !



- Graphismes et couleurs.
- L'aspect mini-quête.



- Le jeu manque cruellement d'originalité.



Il est maintenant rare de voir des jeux techniquement manqués (je veux dire ratés, nuls, infâmes, shogoteux) sur la Nintendo, surtout lorsque c'est Ocean qui les sort (cf Robocop II, New Zealand Story). The Addams Family est l'illustration parfaite de la tendance actuelle qui veut que l'on sorte des jeux techniquement réussis, mais à l'intérêt et l'originalité très limités. The Addams Family est un jeu de plates-formes très sympa qui mêle un discret aspect de recherche. On se laisse séduire. Le jeu n'est pas spécialement difficile, ce qui rend sa durée de vie faible. Je vous laisse seuls juges du rapport temps de jeu / prix.

TSR

EDITEUR : OCEAN
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE :
1
NOMBRE DE JOUEURS :
1
CONTINUES :
3

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 13
SON : 16
TOTAL : 70%

70%

NINTENDO

BASTON NON STOP DANS LES RUES!

TOUS LES MOYENS
SONT BONNS POUR S'ÉCLAIRER LA CHETROIE
Poing US ou chaîne, poen ou caisse, autant de bons
moyens pour planer les maigres économies de vos
adversaires qui s'écrouleront en criant "mamaaaaaa"
(véridique). Avec chaque objet, vous aurez le choix entre
le lancer, ou frapper avec. Il faut savoir qu'un poen peut
rebondir et revenir vous casser le dentier ou qu'une caisse
peut aussi glisser!



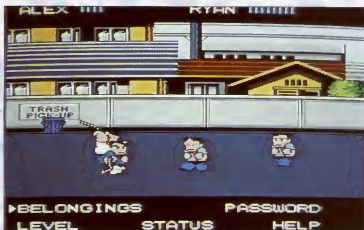
- Le jeu est très répétitif.
- Peu de véritable originalité.



- Graphisme plutôt sympa.
- Les capacités sonores de la console sont bien exploitées.



STREET GANGS



On ne le dira jamais assez : travail à deux, travail sérieux !
A deux joueurs simultanément, vous obtiendrez un maximum de sensations fortes. Et hop !
Un coup de poing US ! Oh Désolé, j'y'avais pas vu !
Ou encore, comment ça, je viens de te lancer dans la vide ? Une garantie supplémentaire
pour une ambiance du tonnerre.



70%



Street Gangs, c'est en quelque sorte un Double Dragon revu et corrigé. Tout d'abord, au niveau des graphismes qui ont un look très japonais, ce qui est loin d'être déplaisant. Cette baston en continu sait se rendre intéressante en proposant une masse considérable d'objets à ramasser, cela pour suppléer aux nombre de coups assez restreints. A noter que les sons, en général, sont (étonnamment) bons. Un fois encore, seule l'animation des sprites peut être mise en défaut, les clignotements n'étant pas rares. Le scrolling horizontal, quant à lui, n'a aucun reproche à se faire. Très sympa.

T.S.R.



Profitez des quelques conseils que vous donnera Ruy.
Ensuite, filez en courant sur le pont (en appuyant deux
fois très vite dans la même direction). Prenez garde
à ne pas heurter de mur, ça fait mal!

yan et Alex sont deux bagarreurs dans l'âme.
Alors qu'il étaient en train de casser la tête
du jeune Eddy pour qu'il leur file ses billes,
on vint leur annoncer que leur jeune, tendre,
délicate, charmante, spirituelle... bref leur opposée
d'amie avait disparu. Leur sang ne fait qu'un tour! Mais
un tour très rapide car comme toujours il évite le
cerveau où il y a beaucoup de circulation et où l'on
risque de se perdre.

Qu'il s'agisse de Moose, de Blade, de Benny, de Cly-
de, de Turk, de Thor ou de Tex, personne n'arrê-
ra Ryan et Alex. A
coups de poings
US, de barres à
mine, de roues, de
chaînes, de caisses
et autres douceurs
(dites "douceurs
de Sarcelles"), les
deux coigneurs se
fraieront un passa-
ge jusqu'à l'ultime
boss tenant la flan-
cée de Ryan en
otage.

Pour une fois que
ce n'est pas une
princesse! - Eh!
Stop! Tu rêves là,
ouam j'suis la ces-
prin d'la rue!

EDITEUR : INFOGRADES
GENRE : BASTON
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
NOMBRE DE JOUEURS :
1 OU 2
CONTINUES : PASSWORDS

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 14
MANIABILITÉ : 12
SON : 16
TOTAL : 70%

NINTENDO

GENTLEMAN CAMBRIOLEUR À LA MODE US !



L'avantage des gardiens, c'est que l'on peut les abattre (avec des balles de baseball, n'oubliez pas) à distance. Même s'ils ne sont pas à l'écran, ça marche.



• Un bon scrolling



• Ce n'est pas beau
• La maniabilité est défailante



HUDSON HAWK



Ne passez surtout pas dans ces faisceaux laser, cela vous serait fatal. Traversez par étape et se passera sans problème. Si vous cherchez à aller vite, il y a toutes les chances du monde (c'est-à-dire un très gros tas) que vous finissiez en cako carbonisé. Cela dit, vous êtes peut-être un peu tête brûlée ?



Ce photographe pourrait bien vous éblouir avec son flash! Cassez lui son Nikon F401 avec une balle de baseball. Ça marche! Essayez donc sur l'appareil de votre oncle et vous verrez bien; ensuite, vous risquez de ne plus pouvoir jouer pendant un certain temps, mais au moins vous en aurez le cœur net. C'est important.

Fans de Bruce Willis (on ne rit pas! ça existe), à vous d'incarner le célébritissime cambrioleur Eddie Hawkins, surnommé Hudson Hawk (ça, c'est le nom du jeu, si, si!) Eddie, que l'on ne confondra pas avec la célèbre mascotte du groupe britannique Iron Maiden, qui elle, a bien meilleure mine, Eddie, disais-je, était sur le point de prendre sa retraite. Manque de chance, le couple des Mayflower (ce n'est pas le nom d'un bateau ça?) lui pose un ultimatum. A lui, le faucon, de retrouver des inventions de Léonard de Vinci (ça, c'est un monsieur qui était très intelligent) afin que le couple maudit puisse réaliser une machine à fabriquer de l'or. Pour lui forcer la main, les Mayflower ont enlevé son meilleur ami. Mais Eddie sait bien que s'il cède, le monde sera plongé dans un gouffre financier dont il ne se relèvera pas (ça, c'est la philosophie d'Elite). Le faucon ne l'entend pas de cette oreille! Il ira chercher son ami et retrouvera les parties de cette satanée machine afin de les détruire !

Une fois sur le toit, évitez les chiens qui pourraient vous faire perdre prématurément. Prenez les de vitesse, cela ne devrait pas être difficile.



Encore un jeu qui s'appuie sur le titre d'un film comme argument de vente. Ocean est un grand spécialiste de la chose, souvenez-vous de Hook ou de Robocop II. Les versions Game Boy et Nintendo de Hudson Hawk ont déjà séduite le public teuton, pas moins de 100000 mille unités vendues (dont 75% sur Game Boy!). Pourtant, le jeu est assez quelconque. Moins bien réalisé que Hook par exemple, le soft est tout aussi original. L'un de ses avantages : son niveau de difficulté, élevé sans être délirant. Hudson Hawk ne suscitera certainement pas une vague d'enthousiasme, d'autant que les productions de cette espèce sont en nombre sur la Nintendo.

TSR



EDITEUR : OCEAN
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 2

GRAPHISMES : 11
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 10
SON : 11
TOTAL : 65%

65%

NINTENDO

**CHOISISSEZ
VOTRE
CAMP, LES
BLEUS OU
LES GRIS!**



Le but, ici, est d'arriver au bout du parcours en un temps limité. Cognez sur tout ce qui bouge ou arrêtez l'intrus, suivant que vous êtes l'offenseur ou l'offensé.



- la variété est agréable.
- un jeu qui change des habituelles productions.



- un peu trop facile.
- on en fait vite le tour.



NORTH AND SOUTH

186 | fut pour les Etats-Unis (pas très unis en ces temps) une année pour le moins troublée. Le sud faisait sécession, toute l'affaire tournant grosso modo autour du principe de l'esclavage. Vous voilà projeté dans la mêlée, dans un camp ou dans l'autre, selon votre choix. Déplacez vos armées sur la carte du pays, investissez les places fortes adverses, attaquez les trains afin d'obtenir de l'argent et partez à l'assaut des cohortes ennemies! Toute la panoplie d'un petit général. Il ne vous manque que le sabre et le chapeau, puis, une simple lobotomie et le portrait sera achevé. A la fois jeu d'action (pour la prise des forteresses et l'attaque des trains) et wargame (pour les déplacements et les batailles), North and South vous apprendra les rudiments, pas autre chose, de la stratégie militaire. Engagez-vous qu'ils disaient...



Dirigez tour à tour canonniers, fantassins et cavaliers! L'atout majeur réside bien entendu dans vos canons qui abattent l'ennemi avant qu'il n'arrive sur vous. Wargame/action, cette partie du jeu plaira à tous ceux qui ont aimé et aiment encore les petits soldats. Paul! T'es mort!



Déplacez vos troupes d'état en état, de ville en ville. Conservez les points stratégiques près des voies de chemin de fer, c'est l'unique moyen d'obtenir de l'argent et, par conséquent, des hommes supplémentaires.



Le principe de North and South était plutôt original pour un jeu sur console : un wargame ponctué de scènes d'action. On se rapproche évidemment beaucoup de Defender of the Crown. Pourtant, la réalisation du soft ne le met pas en valeur. Les dites scènes d'action, batailles sur le terrain ou dans les forteresses sont étonnamment insipides. Les graphismes n'arrangent rien car ils sont à la limite du médiocre. En conclusion, un jeu qui aurait pu être très bon mais auquel on n'accroche pas.

T.S.R.



EDITEUR : INFOGRAMES
GENRE : WARGAME
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUES : INFINIS

GRAPHISMES : 11
ANIMATION : 12
MANIABILITE : 08
SON : 11
TOTAL : 56%

56%

NEO GEO

LE PLUS
GRAND DE
TOUS LES
TEMPS!



WORLD



Le fameux Dragon est en train de planter un de ces uppercuts à Janne, je ne vous dis que ça. Cela doit faire rudement mal! Au fait, vous ne trouvez pas qu'il ressemble un peu à Bruce Lee? Oui, un peu, quand même. D'ailleurs, il n'a pas seulement ses coups, mais aussi ses mimiques sonores et gestuelles! Vous avez dit réalisme?

Un éminent scientifique a engagé un pari complètement fou. Le plus fou de tous les temps, d'ailleurs. Figurez-vous qu'il a tout simplement décidé de créer une machine à remonter le temps! Jusque là, cela n'a rien de bien original, puisque l'Homme a toujours voulu accéder aux secrets du temps, sans se bouger le petit doigt et si possible dans un fauteuil. Le véritable but de notre savant fou, c'est de faire en sorte de réunir tous les plus grands combattants que le monde a portés depuis l'aube des temps, car il veut absolument savoir qui est le plus grand guerrier de tous les temps. Pour en avoir le coeur net, il part lui-même à la recherche de ses petits "protégés" pour les mettre en relation les uns avec les autres afin qu'ils puissent s'affronter en toute loyauté. Un tournoi est donc organisé pour voir enfin qui est le plus grand. Ils sont, en tout cas, au nombre de 8. Seulement 8 pour un titre. Il y a tout d'abord HANZOU, le ninja japonais, puis FUUMA, l'autre ninja japonais, puis DRAGON le chinois pro des arts martiaux, et JANNE, une française (eh ouï!) qui elle, semble très à l'aise avec une épée; viennent ensuite, dans l'ordre: J.CARN, le combattant Mongole, MUSCLE POWER, le catcheur made in U.S.A., BROKEN, le militaire allemand et enfin RASPUTIN, le magicien russe. Bonne bourre!

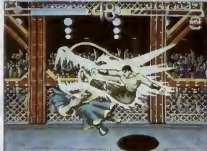


L'Allemand est en train de prendre Jo le catcheur à son propre jeu. Et hop! un petit écrabouillement de crâne, an! En arrière, ça fait un peu moins mal, on voit rien!

92%



Voici la preuve qu'une nouvelle fois il ne faut pas énerver Dragon, car même si on lui donne na serait-ce qu'une simple petite giffe, il risque de se mettre dans une grosse colère! Aïe, vous voyez, je vous l'avais dit. Il a délivré la fureur du Dragon!!



Non, non! Vous ne rêvez pas, vous avez bien vu. Pardon! Bien vu! Rasputin, l'homme qui n'est jamais mort, a vraiment la folie des grandeurs! Regardez-moi ses mains! Le pauvre Dragon n'en revient pas, il est en train de se faire lasser, c'est grave! En fait, le Russe pris déjà pour lui, d'où ses mains jointes!



- LES GRAPHISMES, TU LES VOIS TU MEURS!
- LES SONS, TU LES ENTENDS TU COMATES SUR PLACE!
- LA MANIABILITE, TU LA TESTES, TU TE SUICIDES!
- LA QUALITE ET LA GRANDEUR DES SPRITES, TU LES VOIS, TU TE MANGES LA TETE!
- L'INTERET GENERAL, C'EST DE LA FOLIE!



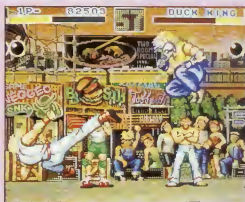
• T'ES FOU, NON?

HEROES



WORLD HEROES CONTRE FATAL FURY

Fatal Fury est le seul jeu qui se rapproche vraiment de World Heroes, avec la méthode des combats entre deux joueurs, dans un genre tournoi. Mais vraiment, cela n'a rien à voir. On atteint des sommets avec W.H., tandis que F.F. semblait ne pas exploiter à fond les capacités de la Neo Geo. Cette fois, c'est l'inverse, tout y est fabuleusement bien réussi, aussi bien en matière de graphismes qu'au niveau des sons. Bref, avec W.H. on est arrivé au fameux point de rapprochement avec l'Arcade pure. Et encore, je crois bien qu'on l'a dépassé. Ça vous fait pas peur, ça Gisèle?



Nouveau jeu de baston sur Neo Geo, World Heroes est tout comme Fatal Fury le pendant de Street Fighter II sur la console de SNK. Une fois de plus sur cette console, on n'est pas déçu par la qualité de cette réalisation. Toutefois et pour être franc, celle-ci n'est pas à tomber à la renverse en se frappant la tête avec les poings. Si les personnages sont gros, voire même très gros, si le scrolling différentiel se déplace point par point, si les décors sont, eux aussi, d'une agréable et remarquable finesse, si il existe huit combattants ce qui est bien, par contre, je n'ai pas été enthousiasmé par l'animation et la maniabilité des lutteurs qui restent un ton en dessous alors que c'est pratiquement le plus important. Quitte à choisir, entre Fatal Fury et World Heroes, je choisis Fatal Fury et ce qui est dit est dit. JM DESTROY



C'est de la folie dans les locaux de Joypad, tout le monde est par terre, complètement K.O. après avoir vu, ou plutôt admiré, le désormais célèbre World Heroes. Ce jeu est LE jeu de référence en matière de baston sur les consoles, celui que l'on surnomme déjà le "Street Fighter II" de la Neo Geo. A juste titre d'ailleurs. Car tout est merveilleusement bien foutu. On cherche en vain le petit défaut qui pourrait nous faire dire que la perfection n'a pas été atteinte, mais à l'heure actuelle, on cherche encore. Allez TSR, allez Olivier, Allez Alain, du nerf! Mais on sait que cela ne sert à rien, les anciens programmeurs de Trash Rallye (ALPHA) ont fait un sacré boulot et frappé d'entrée un grand coup qui pourrait bien laisser tout le monde par terre. Si vraiment, vous ne devez acheter qu'un jeu sur NEO GEO, c'est bien celui-là, et celui-là uniquement! Compris! TRAZOM



EDITEUR : ALPHA
GENRE : BASTON
TAILLE CARTOUCHE : 82 MB (C'EST TOUT ? !)
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
NOMBRE DE COMBATTANTS : 8
CONTINUES : MEMORY CARD

GRAPHISMES : 19
ANIMATION : 19
MANIABILITE : 20
SON : 19
TOTAL : 92%



**ON
VA TOUT
CASSER!**



- LA MANIABILITE DU VAISSEAU EST EXCEPTIONNELLE.
- LA VARIETE DES MONSTRES, INTERMEDIAIRES, OU DE FINS DE NIVEAUX.
- LE PLEIN ECRAN, QUI NOUS MANQUAIT SUR MEGADRIVE.

- L'AMBIANCE SONORE EST BIDON.
- PAS DE CONTINUES INFINIS.
- LES GRAPHISMES RESTENT TROP CLASSIQUES.

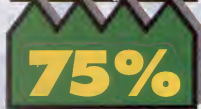
TATSUJIN



Ici, il y a le tir le plus simple du jeu, dont vous pourrez augmenter la puissance de feu en récoltant des bonus appropriés. Ce n'est pas un tir fabuleux mais vous savez ce que vous faites avec.



Les ennemis sont assez variés, bien dosés et marchent parfois de pair, les traitres!



O h non! Mais c'est pas vrai! Pourquoi faut-il toujours que je sois dérangé lorsque je regarde un Grand Prix de Formule 1! Bon, d'accord, je sais qui va gagner, ce sera Ayrton Senna, comme toujours mais quand même. A chaque fois, c'est pareil. Mon télécran sonne toujours au mauvais moment. Bon sang, ça y est, Ayrton vient de mettre 2 tours au second. Quel festival mes aïeux! Bon, alors, que deviens-je? Que fais-je? Est-ce que je me lance? Après tout, c'est mon boulot. Mais quand même quelle course! Allez, je réponds! Allô, oui? Quoi?! Le célèbre Dogurava vient de faire encore des siennes! Et cette fois il paraît décidé? Ben voyons! Je crois que je vais devoir intervenir avec le dernier prototype que je viens de créer. Cette fois, cela semble sérieux! Ça va être chaud mes amis. Parce que comme d'habitude, il va d'abord envoyer tous ses lieutenants, tous ses larbins et tutti quanti! Quelle folie, quand même! Ils vont comprendre ce que c'est que de déranger l'Homme quand il regarde un Grand Prix! Taïaut!!! Je ne vais en faire qu'une bouchée de ces Aliens de malheur!



Que faut-il penser de la conversion d'un vieux shoot'em up de la Mégadrive, sur une console NEC. M'auais, je vois, vous pensez à peu près comme moi, bof! A l'heure des Super CD ROM et de son "shoot" qu'on ne présente plus et dont je vous rappelle le nom, Gates of Thunder, je ne crois pas que vous craquiez sur celui-là, qui est maintenant totalement dépassé. Et à tous les points de vue. Technique, musique et j'en passe. Je crois vraiment qu'il n'y a pas de quoi se mettre dans tous ses états. C'est un shoot'em up moyen et puis c'est tout. Rien de bien neuf, donc, si ce n'est par rapport à la version de la Megadrive où il n'y avait pas de plein écran.

TRAZOM

EDITEUR : TAITO
GENRE : SHOOT'EM UP
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 5

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 16
SON : 14
TOTAL : 75%

danu

YOU ARE THE GAME TERMINATOR WITH FANTASTICK



POUR SEGA MEGADRIVE

Fonction Switch à votre convenance
"Auto/Turbo ou Lent"

L'action à 100 %
grâce à un stick
fait pour votre main.

Bouton "A + S" unique
pour combiner 2 actions
en un seul geste



Existe aussi pour SUPER NINTENDO

Fonction Switch à votre convenance
"Auto/Turbo ou Lent"

L'action à 100 % grâce
à un stick fait pour
votre main.



Produits conçus par des pro pour les joueurs.

DISTRIBUE PAR INNELEC
45 RUE DELIZY
93692 PANTIN CEDEX



**Disponible chez
tous les bons
revendeurs et**



NEC
PC ENGINE

TROISIEME
VOLET
D'UN
MASSACRE
INTER-
SIDÉRAL!



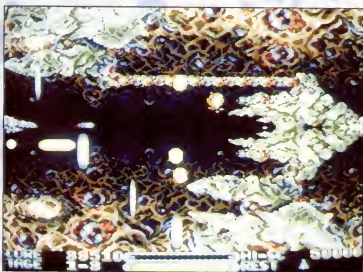
STAR FIGHTER EQUIPMENT



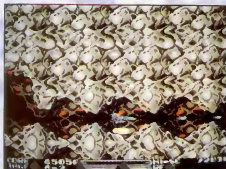
Trois armes en tout pour faire un massacre total dans les rangs extraterrestres. Vous ne les laissez pas envahir la galaxie Vas-y! T'es le meilleur! On est tous avec toi! Il est parti! Ça-y-est? On peut rentrer regarder Tournez Manège?

RAYXANBI

Cancer, le temps se gâte ces derniers temps pour vous. Si le vaisseau reste à sa place et se contente de tirer lorsque vous repartirez, toutes pièces ouvertes, vous ne devriez pas tenir une minute. Vous voyez bien que les horoscopes peuvent être utiles! Comme quoi Madame Soleil est peut-être une scientifique! Oh, ah! Ou se calmer, j'ai dit peut-être!



Loin, très loin, dans la galaxie de Xanmios, on entend souvent, sur les places publiques encombrées de foule, des orateurs. Ceux-ci, vainement, tentent de faire comprendre aux populations du système que l'apocalypse est pour demain si personne ne se décide à réagir... Déjà, Antonius, Thanatos, Percos et Triades sont tombés sous le joug extraterrestre... Il est encore temps de réagir! Voilà pourquoi vous vous êtes engagé dans l'armée d'élite de l'Empire. Pilote de premier choix, vous avez rejoint les rangs des escadrons Vautours, les meilleurs chasseurs stellaires du système. Une seule phrase vous revient toujours à l'esprit, un leitmotiv, "peut-être n'est-il pas encore trop tard?".



Dans ces grottes aux contours très tortueux, gardez votre sang-froid - même le chaos, ça peut toujours servir - et suivez tranquillement le chemin. Rien de bien alarmant, les choses se compliqueront plus tard.



Sur la quasi totalité du troisième niveau, vous serez mis en face de cet énorme monstre. Il ne s'agit même pas de boss, qui lui, est beaucoup plus facile à passer!

80%



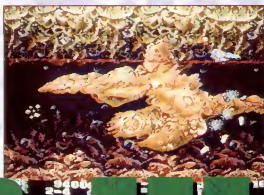
- un shoot them up rapide.



- les niveaux sont trop courts.
- manque de richesse dans les niveaux.

Selon le moment où vous ramasserez le bonus de tir, vous pourrez l'utiliser dans une direction bien précise. Devant, derrière, ou bien sur les côtés, sauf pour ce qui est du lance-flammes. Une fois les boss connus, décidez du sens le plus adéquat pour un carnage sans bavure! J'aime ces jeux ultra pacifistes!

Dans le second niveau, vous vous battez sous l'eau. Contre ce boss, rien de dramatique. Il suffit de savoir ressortir de l'eau, une fois certains tirs indestructibles en vue, puis redescendre tirer quatre ou cinq grands coups de lance-flammes. Une broutille!

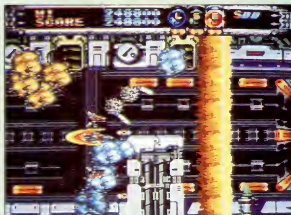


ER III



RAYXANBER CONTRE GATE OF THUNDER

Voilà Rayxanber face au meilleur shoot them up du moment. GOT propose des niveaux longs, difficiles, très beaux et aussi très riches. Rayxanber paraît un peu "nu" à côté. Même pour ce qui est de la musique CD, GOT propose des morceaux plus variés et mieux travaillés. GOT surpasse aussi Rayxanber en ce qui concerne les graphismes. C'est une victoire totale pour la star du shoot them up, celle que tout amateur se doit de posséder: Gate of Thunder.



Je n'avais pas du tout aimé Rayxanber II qui était vraiment bien trop difficile, mais ce nouvel épisode me branche bien. Ce jeu ne peut, bien sûr, prétendre rivaliser avec Gate of Thunder (on n'arrête pas de vous en parler et ce n'est pas fini car toute la rédaction de Joypad a craqué pour GOT), mais c'est quand même un excellent shoot them up. Contrairement à TSR, j'aime beaucoup les graphismes de Rayxanber III et il y a suffisamment de petites innovations pour qu'on se laisse prendre au jeu. Alors, je n'hésite pas à vous le conseiller, vous ne serez pas déçus du voyage!

AHL



Rayxanber est ce que l'on peut appeler un bon shoot them up. Il est rapide et propose pas mal d'action. Pourtant, on peut lui faire certains reproches. Tout d'abord, les niveaux sont étrangement courts. Ensuite, l'action manque de richesse, non pas qu'il n'y ait pas du tout d'originalité, mais seulement un point par niveau, ce point étant censé faire tout l'intérêt du dit niveau. Quelque part, c'est assez frustrant pour le joueur. Enfin, le niveau de difficulté est un peu faible: en s'y mettant sérieusement, le shoot them up ne fait pas l'après-midi. En dehors de cela, Rayxanber possède une animation fluide, des musiques sympas (sans plus) et des graphismes honnêtes.

TSR



EDITEUR : DATA WEST

MACHINE :

SUPER CD ROM 2

GENRE : SHOOT'EM UP

DIFFICULTÉ : FACILE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2

NOMBRE DE JOUEURS :

1

CONTINUES : INFINIS

GRAPHISMES : 13

ANIMATION : 17

MANIABILITÉ : 19

SON : 14

TOTAL : 80%

SUPER FAMICOM

**JE VOUS
L'AI
TOUJOURS
DIT: IL FAUT
TOUJOURS
AXELAY-RER!**



La démo d'introduction est explicite.

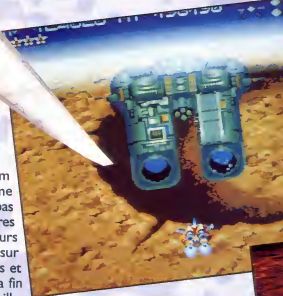
96%



Les shoot-them-up sur Super Famicom commencent à devenir légion au même titre que les beat-them-up. Ce n'est pas un drame, au contraire! Ces deux genres constituent, il faut bien l'avouer, ce qui a toujours attiré les foules dans les salles d'arcades et sur consoles familiales. Après les sublimes Parodius et Super Aleste, on se croyait tranquille jusqu'à la fin de l'année. Il faudra se faire une raison et travailler les muscles des doigts car avec Axelay, LE shoot-them-up dans toute sa splendeur vient nous lancer un nouveau défi. Jetez un coup d'oeil aux images de la démo que j'ai sélectionnées pour vous, veinards lecteurs, et vous aurez une idée de ce qui vous attend dans le jeu. De plus, vous ferez connaissance avec le scénario complètement débile, coutumier de ce genre de jeu. L'action débute sur une planète du système solaire d'Illis avec une invasion d'énormes vaisseaux spatiaux aliens, venus tout détruire sur leur passage. Un homme et son vaisseau survivent à l'attaque. Le vaisseau s'appelle Axelay et son pilote, Robert! Ça c'est pour l'anecdote! Ce qui compte, c'est que vous jouez le rôle de Robert, l'homme qui n'a jamais peur de rien (avec Starsky et Hutch). Après un écran d'option qui vous permet de reconfigurer votre manette, vous accédez à la sélection de l'armement. Au départ, vous êtes obligé de prendre les trois armes proposées: le Straight Laser pour le Pod, le Round Vulcan pour le Side et les Macro missiles pour le Bay. Allez voir l'encart des armes pour plus d'information. Sachez que lorsque vous atteindrez des niveaux supérieurs, vous aurez accès à des armes plus puissantes. Le premier niveau se déroule dans les airs, très haut, au-dessus de la campagne prise dans le brouillard. Le scrolling est nouveau, révolutionnaire puisqu'il consiste en un défilement vertical qui semble se dérouler à partir du haut de l'écran. Ceci donne un effet de 3D et de perspective assez réaliste pour donner l'impression que les ennemis arrivent de loin. Il ne faudra pas seulement blaster tout ce qui se présente devant vous. IL faudra savoir se placer dans les galeries devenues des passages étroits obligatoires dans lesquels il ne faut pas dévier d'un poil de sa route sous peine de se manger le décor! Un boss de fin de niveau vous attend devinez où! Les niveaux suivants alternent des scrolling de ce type et d'autres horizontaux avec des milliers de plans différents et des originalités qui vous feront passer des moments d'angoisse pure! Il est possible de changer d'arme en sélectionnant pendant le jeu l'une des trois armes du début. Il est aussi possible de tirer des missiles en même temps que l'arme sélectionnée. Bon, j'y retourne les mecs! Je suis testeur moi!

Un énorme ver jaillit de la lave pour vous englober dans des gerbes de feu. Une seule chose à faire dans ces cas là: se planquer!

AX



Un monstre de mi-niveau, ou plutôt des monstres !

Ou est de la même couleur mais c'est drôle, j'ai du mal à l'encadrer mon pote! C'est toi ou moi!

RELAY

Votre vaisseau semble dire à son ennemi du jour que ce n'est pas parce que l'on est plus petit que l'on est moins fort! Personnellement, je doute!

Regardez moi cette superbe vue sur la ville. Une vue imprenable, quelle chance d'être là!

Des détails du décor qui tuent. Admirez moi ces gribes de feu qui attaquent votre vaisseau!

Pour passer, vous devez tirer sur les colonnes de soutèlement. Il faut alors fuir hors du sous le mur qui s'effondre lentement.

Pour passer ce niveau en scrolling vertical et dérivant, il faut tirer sur les tubes pour les faire exploser. Cela vous ouvrira un passage.

LES BOSS DE FINS DE NIVEAUX



Le boss de premier niveau est plus beau que difficile à exterminer. Méitez-vous quand même!



Dans le deuxième niveau (scrolling horizontal), vous trouverez ce charmant droit tout droit issu de la guerre des étoiles ou de Robocop. Attention à son tir au canon mitrailleur mais surtout, évitez à tout prix le rayon laser extralarge qu'il balade de temps à autre.

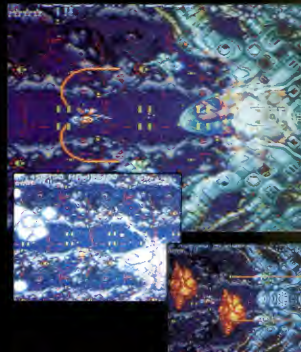


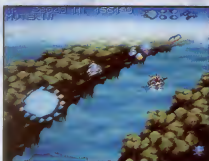
Eh ouï! Il s'agit du même boss qui prend deux formes différentes pour votre plus grande joie!



Des mains surgissent de la lave en fusion et c'est le boss du niveau 5 qui fait surface. Attention à ne pas vous prendre une de ses baffes, ça chauffe!

Le dernier boss du jeu (niveau 6) prend plusieurs formes et peut scanner votre vaisseau pour lui envoyer son double dans la trèche. Lorsque vous croyez l'avoir vaincu et que votre vaisseau file vers la sortie, le fantôme du boss apparaît et vous devez le tuer à nouveau.





Attention à ce passage très rapide. Caliez-vous le plus à droite possible en veillant bien à ne pas toucher le décor qui défile à une vitesse incroyable.



Pour vous débarrasser de ces parasites en un seul coup, utilisez votre Side Round Vulcan qui balaye la totalité de l'écran en cercle.

UN ARSENAL BIEN FOURNI



- Des graphismes grandioses pour les décors des niveaux en scrollings horizontaux.
- Des animations à vous couper le souffle, surtout pour le scrolling en 3D qui se déraille.
- Une bande sonore à vous couper le souffle.
- Une maniabilité sans faille.

- Eh ouï, une critique: j'en voulais plus avec des milliards de niveaux!



AXELAY CONTRE SUPER ALESTE

Il n'est vraiment pas évident de trouver un shoot-them-up à pouvoir être comparé à Axelay car ce dernier est le premier du genre à proposer un scrolling vertical qui se déroule en donnant une impression de 3D. Alors j'ai choisi de comparer le meilleur shoot-them-up sur Super Famicom qu'est Axelay à l'ex-meurtrier shoot-them-up qu'était encore Super Aleste le mois dernier! Eh bien, je peux vous dire que Super Aleste se retrouve complètement aux fraises. Si vous économisez pour vous l'acheter, il faudra réviser votre jugement. Seul petit avantage de Super Aleste, la durée de vie plus importante. Mais pour le reste, permettez-moi de vous conseiller Axelay et ses boss délirants, ses niveaux en 3D, ses armes, ses ennemis, ses décors, ses sons, stoppppp!



Là, je crois que l'on tient le bûche de l'année sur Super Famicom! Remarquez, vu les super titres qui commencent à se suivre à une cadence infernale, je crois que je vais peut-être revenir sur mes paroles! Toujours est-il qu'avec Axelay, on tient LE shoot-them-up de la mort! Les effets techniques sont à tomber par terre et les graphismes à mourir. Le rythme est soutenu et les originalités assez nombreuses pour décontenancer les plus blasés d'entre vous! J'aurais aimé un armement évolutif pendant les niveaux (on peut intervenir trois armes mais c'est tout) et davantage de niveaux. Mais je ne peux que m'incliner devant Maître Konami qui nous fait des merveilles sans co-processeur, ni roms rapides, ni mémoire supplémentaire. Ça promet pour l'avenir (et le CD rom, ouh la là). En attendant, éclatez-vous et achetez un adaptateur Super Famicom-Super Nintendo!

OLIVIER 



Whoaaaaaoww ! Ça arrache. C'est simple, Axelay est très largement le plus beau Shoot'Em Up qu'il m'ait été permis de voir sur console, si l'on excepte ceux de la console de SNK. De plus, il est doté d'un scrolling totalement inédit qui assure à donf. L'impression de trois dimensions rendue par ce dernier est génialissime, d'autant plus que les décors qui apparaissent ne sont pas morts et interviennent également sur le cours du jeu. Les monstres de fin de niveau sont également à la hauteur de l'ensemble, superbement animés, ils pètent la forme et explosent à la tête du joueur comme une bombe atomique. Doté également d'un scrolling multi-directionnel, plus classique un niveau sur deux, Axelay est incroyablement sidérant de brio. La maniabilité est parfaite, la réalisation somptueuse. Seule, l'action peut venir à ralentir en mode "hard", mais là est bien le seul petit défaut de ce splendide Shoot'Em Up de Konami.

J'm DESTROY 

EDITEUR: KONAMI
TAILLE CARTOUCHE : 8 MÉGAS
NOMBRE DE NIVEAUX: 6
GENRE: SHOOT-THM-UP
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS: 1
CONTINUES: 5
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3

GRAPHISME: 19
SON: 18
ANIMATION: 18
MANIABILITÉ: 18
GLOBAL: 96



HYPER ESPAAAAACE !

C'est l'histoire d'un pilote qui en avait marre de promener des touristes au-dessus de leur caravane pour qu'ils prennent des photos de leur camping. Ce pilote rêvait d'exploits, d'honneurs, de nanas, de tout ce qui fait le quotidien d'un pilote de chasse classique à la Top Gun. Parallèlement, une guerre se déclare non loin de là, pif ! paf ! merci Nintendo ! Hasard de la vie ou geste divin, toujours est-il que notre pilote saisit la chance à bras le corps, il va devenir un héros de jeu vidéo ! Des fois, je me demande pourquoi la vie est si bien faite. Nous, par exemple, on n'a pas de guerre intergalactique qui se déclenche en ce moment et qui nous permettrait de devenir une star sur Super Famicom ! Ah oui, j'avais oublié de vous dire que la guerre en question était galactique et tout ! Vous voilà donc dans la peau de l'apprenti héros. Vous prenez les commandes de votre super bécane qui tue et c'est parti pour le grand show ! Les missions vont vous conduire au-dessus de votre Terre adorée que vous devrez défendre en blastant tout ce qui ressemble de près ou de loin à un vaisseau spatial. N'hésitez pas, libérez-vous et même si vous touchez une ou deux petites vieilles, rappelez-vous que vous allez peut-être sauver l'humanité toute entière, alors pas de sentiments !



Alors que vous êtes en pleine baston, des vaisseaux amis viennent déposer des items. Ces derniers apparaissent aussi lorsqu'un ennemi vient de disparaître. Il y a les bonus d'armes qui sont assez cool à utiliser. Ici, le "B" vous donnera un Mégamissile.

PHALANX



Les graphismes des décors changent au cours des niveaux, sans que l'action s'arrête. Le vaisseau descend alors et l'on observe un beau dégradé de couleurs faisant apparaître les nouveaux décors. Le hasard faisant décidément bien les choses, vous pouvez distinguer en bas à droite les locaux de Joypad !



On dirait qu'il y a l'au-là dans le coin ! Vous commencez à vous demander si vous n'avez pas eu tort de vous lancer dans cette aventure spatiale. On ne vous avait pas prévenu que les aliens étaient aussi turbulents !



- Des graphismes variés et réussis.
- Un système d'armement évolutif maniable.
- Une bonne animation.



- Pas d'originalité dans ce shoot-them-up, peut mieux faire !



C'est l'avalanche de shoot-them-up sur Famicom ces temps-ci et je n'en plaindrai pas à condition que ces derniers soient variés, super bien réalisés, qu'ils possèdent des contenus en grand nombre et tout et tout ! Sans rire, les fans qui se shootent à ce genre de jeux dans les salles d'arcades feraient bien de s'acheter une Super Famicom. Je ne sais d'ailleurs pas pourquoi je vous parle de ça ici puisque Phalanx n'est pas un super jeu. Il est en fait quelque peu victime des super stars qui arrivent (Axelay par exemple) et passe pour un jeu moyen devant ces géants. Il est pourtant fort bien réalisé avec des graphismes colorés et fins, des différentiels, des sprites partout et une bonne animation. Mais il manque ce petit quelque chose qui fait la différence entre une Super Famicom et un micro par exemple. Phalanx est beau mais commun.

OLIVIER

EDITEUR : KEMCO
GENRE : SHOOT-THM-UP
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 4
NOMBRE DE NIVEAUX : 8

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 16
SON : 15
TOTAL : 82%

82%

**SUPER
NINTENDO**



- 100% délire.
- 100% original.
- une très belle utilisation des couleurs.
- techniquement surprenant.

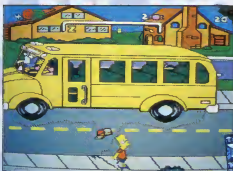
- en dehors des portes de rêves, bof.
- le jeu n'est pas toujours très maniable.

**SONGE
D'UNE
NUIT
D'ÉTÉ À
SPRINGFIELD**

THE SIMPSONS BART'S NIGHTMARE

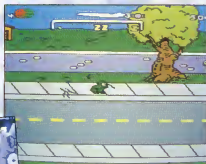
Bart est un élève consciencieux. Il ne doit pas rendre sa dissert en retard, oh que non! Pour quand est-ce donc? Demain!!!! Horreur! Malheur! Il va falloir qu'il la fasse cette nuit! Après Elvira, les Killer Tomatoes et le spécial Michelson Jaksael sur MTV, la

télé des minis. Le problème est qu'après tout ça, les yeux ont tendance, -une très légère tendance, rien de grave-, à se fermer tout seul. Mais Bart a déjà écrit plusieurs pages d'une prose digne des meilleurs moments d'un Proust; mais comme il n'y a pas de dieu pour les cancres, il a fallu que les pages manuscrites s'envolent sur un coup de vent; ou alors, peut-être n'était-ce qu'un rêve? Tiens, voilà Bart dans la rue en train de parler à... une télévison! Et les grille-pain alors! Drôle d'endroit pour une rencontre du troisième type (comment mettre Deneuve et Spielberg dans une seule et même phrase!). Bart est train de cauchemarder! A l'aide! C'est vraiment bizarre un rêve d'américain moyen...



Etrange cette rue... Et ce bus scolaire... heu! pardon, je deviens incorrect. Il y a des mots à ne pas prononcer! Disons alors, ce bus jaune! Un seul moyen pour être sûr de ne jamais passer dessous, marcher sur les trottoirs.

Bart, c'est le crapaud. Il a été transformé. Pour qu'il retrouve sa forme initiale, il lui faut être embrassé par une petite grand-mère rabougrie complètement hideuse. Elle fera office de princesse pour un prince tel que Bart. Oh là, ce n'est pas gentil ce que je viens de dire!



Indy Bart à la recherche des oeufs perdus! N'est-il pas beau avec son fouet dans la main? Plus vrai qu'Harisson Ford! On se demande qui a inspiré l'autre? Pourvu qu'Harisson ne lise pas ça!



La première question qui vient à l'esprit lorsque l'on découvre ce jeu est : qu'avaient fumé les concepteurs avant de se mettre au travail. Le jeu est un pur délire. On est surpris à chaque nouveau niveau. Ici Superman, là Indiana Jones, tout est sur le ton de l'humour et de la bonne humeur. Si c'est de la détente et du dépaysement que vous cherchez, vous allez être servi. Il n'y a pas de reproche notable à faire au soft, techniquement parlant, maintenant, il n'atteint tout de même pas la perfection. Un jeu qui vaut le coup, surtout pour ceux qui sont en quête d'originalité.

T.S.R.

EDITEUR : ACCLAIM
GENRE : ACTION ONIRIQUE
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 0

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 13
SON : 15
TOTAL : 75%

75%

DIGITAL ACCESS 03.94.51.10

L'accès Nouveautés

NOUVEAU : DIGITAL ACCESS, pour mieux vous servir, s'agrandit et vous accueille dès le 1^{er} septembre 92 dans sa nouvelle boutique, à CANNES !
Ouvert du lundi au samedi de 10h à 12h et de 15h à 19h

DIGITAL ACCESS "La Boutique" - 158, rue d'Antibes - 06400 CANNES

MEGA DRIVE

Megadrive sans jeu	900 F
Megadrive + jeu	1.200 F
Mega CD + jeu	2.900 F
SGA Mega Mega (new)	4.200 F
Action Pack (P.O. new)	520 F
Back to Back (Mega CD)	390 F
Accolade Power Stick	390 F
E'S Mega Power Stick (new)	390 F
Joypad Mega Megadrive	700 F
Joypad P.O. 2 (new)	240 F
Game Adapter (pour joypad)	95 F

SUPER FAMICOM

Super Famicom 2 mois et demi	1.900 F
Converther Unit	1.100 F
Super Famicom 2 mois et demi	1.900 F
Booster (pour Super Famicom)	390 F
JoyStick J.B. King	680 F
JoyStick V.E. King	700 F
Lot de 3 Boîtier de jeu SFC	100 F
Mallette de transport "Tomb Raider"	250 F

LES NOUVEAUTES

Amazing Tennis (ad)	140 F
Amber (ad)	500 F
Axe (ad)	500 F
Bar's Nightmares (ad)	140 F
Bassoon (ad)	680 F
Blue Berries (ad)	140 F
Die Hard 2 "Bloodied" (ad)	680 F
Doogie Doogie (ad)	500 F
Dream 'n' Fly (ad)	140 F
F-1 Super Driving (ad)	680 F
Family Dog (ad)	140 F
Golden Fighter (ad)	500 F
Gun Force (ad)	140 F
H.O.K. (ad)	140 F
Jimmy Connors Pro Tennis (ad)	140 F
King Of The Monsters (ad)	680 F
Major Point (Strategy) (ad)	140 F
Might & Magic 2 (ad)	140 F
My Hero (ad)	140 F
Phantom (ad)	140 F
Polaris World Jack (ad)	500 F
Prince of Persia (ad)	680 F
RoboCop II (ad)	140 F
Sonic Battle (ad)	680 F
Spidey vs. V. Man (ad)	140 F
Street Fighter II (ad)	700 F
Super Dink (ad)	680 F
Super Mario Kart (ad)	500 F
Super N.E.A. (ad)	500 F
Super Storm Drunk (ad)	140 F
Synxion (ad)	500 F
Terminator II (ad)	140 F
Tam & Jerry (ad)	140 F
Tomb Raider (ad)	680 F
Ultimate Football (ad)	500 F
Win 2 "Sky Master" (ad)	500 F

LES HITS

Adams Family (ad)	500 F
Age of Empires (ad)	500 F
Call of Duty (ad)	500 F
Chameleon (ad)	500 F
Contra (ad)	500 F
F-1 Lightning (ad)	500 F
F-1 Grand Prix (ad)	500 F
Final Fight (ad)	500 F
Hot Line Hero (ad)	500 F
Home Alone (ad)	500 F
Kung Fu (ad)	500 F
Magic World (ad)	500 F
Pac-Man (ad)	500 F

LES NOUVEAUTES MEGA CD

Bural (ad)	490 F
Comic Stripes (ad)	490 F
Cyber Dragon (ad)	490 F
Dungeon Master (ad)	490 F
Luna The Silver Star (ad)	490 F
Nobunigami (ad)	490 F
Prince of Persia (ad)	490 F
Rebel of the Dragon (ad)	490 F
Shogun Storm (ad)	490 F
Wonder Dog (ad)	490 F

Running Bird (ad)	500 F
Super Aerial (ad)	500 F
Super Bowling (ad)	500 F
Super Chase (ad)	500 F
Super G's Soccer (ad)	500 F
Super Hero's (ad)	500 F
Super Off Road (ad)	500 F
WWF Wrestlemania (ad)	500 F
Zero II "The Legend" (ad)	500 F

NEO- GEO

Neo Geo-Mallette	2.700 F
Neo-Geo 2 mois et demi	400 F
Neo-Geo 2 mois et demi	400 F
Memory Card	200 F

LES NOUVEAUTES

Archie Comics (ad)	1.900 F
Archie Comics (ad)	1.900 F
Archie Comics (ad)	1.900 F
Archie Comics (ad)	1.900 F
Archie Comics (ad)	1.900 F
Archie Comics (ad)	1.900 F
Archie Comics (ad)	1.900 F
Archie Comics (ad)	1.900 F
Archie Comics (ad)	1.900 F
Archie Comics (ad)	1.900 F

NEC PC ENGINE

Cave Girls + jeu	900 F
Cave Girls + jeu	900 F
Super CD Rom 2	2.800 F
PC 100	2.700 F
Super CD Rom 2	2.800 F
Super System Card v.3.0	680 F
Adaptateur 5 pouces	240 F
JoyPad PC Engine "footpad"	240 F

LES NOUVEAUTES COREGRAFX

Fire Dodge Ball	390 F
PC 100 3 "The Revenge"	140 F
Power League (ad)	390 F
Power League (ad)	390 F
Power League (ad)	390 F
Power League (ad)	390 F
Power League (ad)	390 F
Power League (ad)	390 F
Power League (ad)	390 F
Power League (ad)	390 F
Power League (ad)	390 F

LES NOUVEAUTES CD-ROM

Body Jet (SCD)	480 F
Body Jet (SCD)	480 F
Body Jet (SCD)	480 F
Body Jet (SCD)	480 F
Body Jet (SCD)	480 F
Body Jet (SCD)	480 F
Body Jet (SCD)	480 F
Body Jet (SCD)	480 F
Body Jet (SCD)	480 F
Body Jet (SCD)	480 F

LOOM (SCD)	540 F
Project Kick Boxing (SCD)	480 F
Project Kick Boxing (SCD)	480 F
Project Kick Boxing (SCD)	480 F
Project Kick Boxing (SCD)	480 F
Project Kick Boxing (SCD)	480 F
Project Kick Boxing (SCD)	480 F
Project Kick Boxing (SCD)	480 F
Project Kick Boxing (SCD)	480 F
Project Kick Boxing (SCD)	480 F

GAME BOY

Gameboy	900 F
Gameboy + jeu	600 F
Gameboy + jeu	600 F
Gameboy + jeu	600 F
Gameboy + jeu	600 F
Gameboy + jeu	600 F
Gameboy + jeu	600 F
Gameboy + jeu	600 F
Gameboy + jeu	600 F
Gameboy + jeu	600 F

LES NOUVEAUTES

Amazing Spiderman 2 (ad)	140 F
Bar's Nightmares (ad)	140 F
Batman 2 (ad)	240 F
Bar's Nightmares (ad)	140 F
Batman 2 (ad)	240 F
Batman 2 (ad)	240 F
Batman 2 (ad)	240 F
Batman 2 (ad)	240 F
Batman 2 (ad)	240 F
Batman 2 (ad)	240 F
Batman 2 (ad)	240 F

LES HITS

Adams Family (ad)	500 F
Adventure Island (ad)	240 F
Battle Jax (ad)	240 F
Call of Duty (ad)	240 F
Dungeon Master (ad)	240 F
Final Fantasy Legend (ad)	240 F
Home Alone (ad)	240 F
Kick Off (ad)	240 F
Major Man (ad)	240 F
Nippon Turtles (ad)	240 F
Prince of Persia (ad)	240 F
Rebel of the Dragon (ad)	240 F
Shogun Storm (ad)	240 F
Terminator II (ad)	240 F
Tiny Toons (ad)	240 F

GAME GEAR

GameGear + Cables	1.900 F
GameGear + Cables	1.900 F
GameGear + Cables	1.900 F
GameGear + Cables	1.900 F
GameGear + Cables	1.900 F
GameGear + Cables	1.900 F
GameGear + Cables	1.900 F
GameGear + Cables	1.900 F
GameGear + Cables	1.900 F
GameGear + Cables	1.900 F

LES NOUVEAUTES

Archie Comics (ad)	240 F
Bar's Nightmares (ad)	140 F
Batman 2 (ad)	240 F
Bar's Nightmares (ad)	140 F
Batman 2 (ad)	240 F
Batman 2 (ad)	240 F
Batman 2 (ad)	240 F
Batman 2 (ad)	240 F
Batman 2 (ad)	240 F
Batman 2 (ad)	240 F

LES HITS

Archie Comics (ad)	240 F
Bar's Nightmares (ad)	140 F
Batman 2 (ad)	240 F
Bar's Nightmares (ad)	140 F
Batman 2 (ad)	240 F
Batman 2 (ad)	240 F
Batman 2 (ad)	240 F
Batman 2 (ad)	240 F
Batman 2 (ad)	240 F
Batman 2 (ad)	240 F

NOUVEAU X PRODUITS !

- SUPER SCOPE (Super Nes U.S.)
- Rallonge pour Joypad (SFC)
- CAPCOM FIGHTER STICK
- Universal Battery (pour tout portable)
- WONDER MEGA Magazine japonais
- "FAMITSU" pour les accros de la nouveauté (japonais)

NOUVEAU ! DIGITAL ACCESS CANNES :

158, rue d'Antibes
06400 CANNES
03 94 51 10

LES COMMANDES DOIVENT ETRE ADRESSEES UNIQUEMENT A DIGITAL ACCESS VPC DIGITAL ACCESS VPC : BP 147 - 13443 MARSEILLE CANTINI CEDEX

also... 93 94 51 10
Digital Access VPC



Titres	Machines	Prix
Participation aux frais de port : (Etranger sans consulter)		
- 20 Fx Accessoires, recommandés, 100 Fx Matériaux		
- 35 Fx Frais contre remboursement		
- 10 Fx Jaux et accessoires suppléments		
- 30 Fx Jaux		
TOTAL :		

Nom : _____

Adresse : _____

Ville : _____

Code postal : _____ N°Tel : _____

Date d'expiration : _____

Règlement : ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ Mandat lettre



AMIS FANS DE BASEBALL, BIENVENUE AU STADIUM !

PROFESSIONAL BASEBALL II

Un jeu de baseball, c'est un jeu de baseball... logique ! Bien sûr, certains de ces jeux sont nuls et mettent en scène des blattes au lieu de joueurs à l'aspect humain. Cette fois, plus question de tétards ou de punaises, les joueurs ont l'air de véritables joueurs, sauf qu'ils ne hurlent pas de rage lorsqu'ils manquent la balle ! Comme d'habitude, pas de problème en ce qui concerne les règles. N'oublions pas qu'après le sumo, le baseball est sans doute le sport favori des japonais ! En France, c'est un autre problème, le français ayant du mal à croquer sa baguette contre une batte... Avec ce nouveau soft de simulation sportive, vous pourrez à volonté tenter des actions extraordinaires, comme par exemple sauter pour intercepter la balle au vol, ou encore, plonger avant qu'elle n'atteigne le gazon ! A vous d'avoir l'oeil et les réflexes, car tout ira très vite !



La balle s'élève pendant que le joueur tente d'atteindre l'un des bases du diamant ! Sur une telle balle en cloche, dur de ne pas être "out" tout de suite ! Sur une action extraordinaire en réception de balle par exemple, vous serez gratifié d'un gros plan (figé). dommage que celui-ci ne soit pas une merveille. Voir une image laide et grosse n'est pas ce qu'il y a de mieux, regardez donc Jackie Sardou.



Grâce au scanner en haut à gauche, vous pourrez instantanément visualiser les hommes proches de la balle. Un bon moyen pour ne pas être pris de vitesse ! Il ne vous resta plus qu'à anticiper ou à battre un homme run, selon votre camp. Vous pouvez aussi laisser la console jouer seule; ainsi, vous n'avez pas à vous fatiguer, sauf un tant que supporter !



- Un jeu vif et rapide.
- Une très bonne maniabilité.
- Scanner excellent.



- Les vues ne sont pas toujours les meilleures pour jouer.
- Bruitages médiocres.

Blue Wave, Carp, Dragons, Whales, Giants... des noms d'équipes bien étonnants. Douze équipes au total, et la possibilité pour vous d'en créer une et de la sauvegarder ! Soyez coach jusqu'au bout !



La lancer s'effectue sur une vue de biais. Dans ces conditions, difficile pour le batteur d'apprécier les balles "ball". On ne se contente bien souvent que d'une approximation.



En lançant la balle, vous déciderez de la force du coup (slow ball, fast ball) et de l'effet voulu. N'oubliez pas de vous positionner avant de tendre le bras, c'est aussi un critère essentiel à la réussite.



Il y a du bon et du moins bon dans cette simulation de baseball. On est heureusement bien loin du Stadium Family et l'on aborde ce sport avec un peu plus de sérieux. La manipulation des sprites est très souple et très rapide. On peut donc sans peine réaliser des "actions-réflexes". Le scanner présent à l'écran est excellent et permet au joueur de gérer les déplacements de son équipe sans problème. MAIS ! La vue de biais lors du lancer est dérangeante car on a du mal à apprécier les "ball". Les sons, dont la présence du public, sont mauvais et enfin les illustrations comme celles du Home Run et de la prise de balle rapide sont nulles. Un soft moyen. TSR



EDITEUR : JALECO
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : SAUVEGARDE

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 16
SON : 10
TOTAL : 71%

Photos are copyrighted by: Allen Smith & Associates, Inc. 31/03/2000

SUPER NINTENDO

LE JEU DE BOXE QUI MET KO!

Vous vous souvenez sans doute du come back du très célèbre boxeur George Foreman, le seul boxeur au monde à avoir une garde de chien battu qui se cacherait le nez avec ses deux pattes avant. Comme il était sympathique et avait envie de se faire un peu d'argent après les quelques défaites l'ayant refroidi, il prêta son nom pour que l'on fasse un



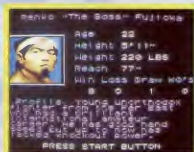
• alors là, j'vois pas.



- il est impossible de se déplacer sur le ring.
- les coups sont minables.
- la jouabilité est inexistante.
- les graphismes... ouh là! mieux vaut que je me taise.

GEORGE FOREMAN KO BOXING

jeu de boxe. Entendez par "prêté": vendu! Enfilez les gants et filez combattre des boxeurs du monde entier, complètement bestiaux, au cerveau quelque peu dérangé. Vu intégralement de dos, le beau George devra faire de son mieux pour esquiver ou parer les coups et riposter avec un nombre de coups ultra limité. Bonne chance!



Ils n'ont pas bonne mine vos adversaires, alors il va falloir leur arranger le portrait! Cherchez l'inspiration avant le début du combat. Lisez Paul et Virginie, écoutez M. Jospin, souvenez-vous de votre dernier entretient avec votre prof d'allemand... n'importe quoi!



Même si la panoplie de coups est ultra restreinte, vous pourrez tout de même allonger une droite ou deux au sale nain d'en face.



Malgré sa carrure, le beau George peut se permettre d'esquiver les coups assez rapidement. Heureusement, sinon il en finirait pas avec une tête, mais un pâté de grumeaux, mal cuit, ce qui ferait assez négligé.



On ne peut vraiment pas dire que les softs de boxe sur console soient des merveilles. Le seul ayant pu faire date doit être le Rocky de la Colecovision.

Une fois de plus, le résultat est lamentable. On ne se déplace pas sur le ring, la maniabilité est exécrable, le réalisme des combats inexistant... bref, ce n'est vraiment pas une réussite. Seules, les digites vocales sortent la tête du lot, mais, bien qu'elles soient bien faites, elles sont la plupart du temps ridicules. Si vous n'avez pas encore compris (et là je m'inquiète pour vous), ce programme est à oublier, libérez des Ko de mémoire dans vos cerveaux.

T.S.R.

EDITEUR : ACCLAIM
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUES : PASSWORDS

GRAPHISMES : 09
ANIMATION : 09
MANIABILITE : 07
SON : 12
TOTAL : 51%

51%

**SUPER
FAMICOM**

**LE SPORT
NUMBER 1
AUX
STATES EN
CARTOUCHE !**

Tenter le passage en force n'est pas toujours la meilleure des stratégies. On se retrouve très vite plaqué, sans comprendre ce qui arrive. Au foot US, on ne pas avancer suffisamment loin ou suffisamment vite peut aussi être un facteur entraînant la défaite. Il ne suffit pas de marquer, il faut aussi avoir un jeu offensif prononcé. Rangez ce buzzook! J'ai dit offensif mais j'ai oublié de préciser sportif!



STRATEGIE, STRATEGIE QUAND TU NOUS TIENS!

Décidez des meilleures tactiques à adopter. Pour que votre adversaire ne repère pas votre choix, vous pourrez appuyer sur trois boutons différents afin de sélectionner la stratégie qui vous semble la plus efficace.



Néolé au milieu de terrain, un classique du football US! Difficile de respirer le porteur du ballon, l'homme à plaquer, dans toute cette pagaille!

69%



• Réalisme dans les techniques

• Jouabilité décevante.
• Les graphismes sont médiocres

ULTIMATE FOOTBALL

Même si pour nous, pauvres français, le football américain est aussi exotique que le snooker britannique, il faut bien se dire qu'il s'agit d'un sport pratiqué par des milliers de fanatiques. Ce qui ne veut pas dire que la France n'a pas son lot d'accrocs! Et d'ailleurs, ces joueurs de foot US portant au fond de leur cœur la Marseillaise, ont horreur qu'on les prennent pour des phénomènes. Ceci pour dire que si vous ne connaissez pas encore, voici l'occasion d'apprendre, voire d'aimer, on ne sait jamais (un accident est si vite arrivé). En fait, sachez que le Touchdown est un essai (un peu comme au rugby) et vous aurez compris l'une des subtilités d'un jeu qui, malgré ce que l'on peut en penser, en comporte bien d'autres. Tout dépend de vos choix tactiques. Allez-vous tenter la percée ou bien songez-vous à contourner les rangs adverses? Avant de maîtriser



toutes les astuces, vous vous prendrez bien des touchdowns mais, comme c'est en se mouchant que l'on devient mouche-ron, c'est en jouant du ballon que l'on devient "plus bon" (c'est un "b" pas autre chose!).



Second football américain sur la SFC, Ultimate Football n'est certainement pas le meilleur. Tout d'abord, la vue de profil n'est pas ce que l'on pouvait faire de plus pratique, cela enlève toute perspective et gêne pour les passes longues. Essayez d'envoyer un ballon à quelqu'un que vous ne voyez pas, sauf par une flèche sur le bord de l'écran. Les graphismes sont médiocres, et l'on se demande souvent qui a le ballon puisqu'il n'existe pas de différence notable entre le possesseur du ballon et les autres joueurs. La musique qui accompagne le jeu est saoulante, heureusement que l'on peut jouer sans. Avant de m'arrêter, un mot sur l'animation qui est bien loin d'atteindre les sommets du réalisme.

TSR

**EDITEUR : SAMMY
GENRE : SIMULATION
SPORTIVE**

**TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS :
1 OU 2
CONTINUE : PASSWORD**

**GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 13
MANIABILITÉ : 13
SON : 11
TOTAL : 69%**

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

SUPER FAMILICOM



Sur la plage abandonnée, vous venez de vous faire doubler (et ça rime!) Vous êtes désormais à la troisième place. Pour constater cela, un écran de contrôle situé sous l'écran de course vous indique votre position par rapport à celle des autres concurrents. Le problème, ici, est que l'abruti qui a pris ce cliché (et qui est en train d'écrire ces lignes) n'a pas fait gaffe que le seul personnage caché derrière celui qui vient de le doubler, est la tortue que vous contrôlez dans l'écran supérieur. Merci la foule!

SUPER MARIO

MARIO VA À 100 À L'HEURE!



rs là, faites hyper viochement gaffe à mort les kœués! Si un brok sur son nuage apparaît en train d'agiter frénétiquement un drapeau marqué d'une croix noire sur fond jaune, c'est un avertissement pour vous les p'tits gars! Arrêtez de boire au volant et revenez à la normalité en un roulant plus un sens inverse de la course!

Mario est de retour pour le plus grand plaisir de tous les fans et surtout, pour mon plaisir perso. Le jeu dont vous pouvez admirer les clichés est, en effet, tout simplement une petite révolution. A la rédaction (qui présente un bon panel de ce qu'est la France profonde), tous les tarés de base s'y sont mis. Leur chef de file s'appelle Sami, le petit "minitelliste" fou. On peut même dire qu'il est devenu presque aussi bon que Tonton Stéphane (l'homme qui tips plus vite que son ombre). TSR et moi restons au-dessus de tout ce petit monde car nous sommes quand même les maîtres incontestés du jeu vidéo quel qu'il soit! Quant à Trazom, il n'a même pas daigné jouer à cette course de kartings "minable" (je cite) vu que son unique héros dans la vie est Ayrton Senna (c'est plus fort que toi!) Bref, il est certain que ce jeu made in Nintendo lance une nouvelle vague de jeux qui feront de plus en plus appel à la technique. Ici, les développeurs de Nintendo n'ont pas encore inclus leur nouveau



Vous pouvez, par simple pression de votre petit doigt musclé sur un bouton, comme cela est indiqué dans la doc en japonais, switcher entre l'écran inférieur-montrant votre position par rapport à celle de vos concurrents-et une autre vue, celle du cliché. Il s'agit, en fait, d'une vue rétrovisrice qui sera utile lorsqu'un adversaire vous talonnera de près.



Et voici ce que j'en fait de plus sympa et de plus génial dans Mario Kart: le jeu à deux en mode dual. Vous pouvez vous mesurer à un deuxième joueur sur le même circuit. L'écran est "split" en deux vues 3D du même circuit. Chaque joueur voit ce qu'il y a devant son kart et il peut arriver que ce dernier aperçoive son ennemi juré! Ici, le joueur du bas va s'apprêter à doubler celui du haut qui semble zapper quelques pou dans les virages!

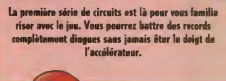
SEUL - A DEUX 93-98%



coprocesseur révolutionnaire (cf les news du dernier Joypad), ni de mémoire étendue à 16 mégas, mais des roms rapides. Parallèlement à cela, les programmeurs ont bossé comme des bêtes pour nous concocter une petite série de courses pas piquées des hannetons. Je m'adresse aux fans de Super Mario World sur Super Nintendo (ou Famicom, ne

Une série de cinq courses spéciales sont proposées en mode duel. Il ne s'agit plus de faire la course mais plutôt de trouver son petit camarade pour lui tirer dans les pneus! Il faut croquer les trois pneus de son adversaire pour gagner.

LES CIRCUITS

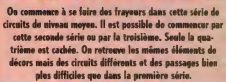


La première série de circuits est là pour vous familiariser avec le jeu. Vous pourrez battre des records complètement diques sans jamais ôter le doigt de l'accélérateur.

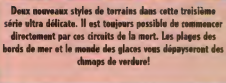
MARIO KART



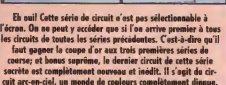
soyons pas bête ment sectaires): vous allez retrouver dans ce jeu, qui n'a pourtant pas grand-chose à voir avec un jeu de plates-formes, tous les personnages principaux du jeu ainsi que les décors de quelques ghost houses. Le plus marquant se situe au niveau de vos petites esgourdes qui auront l'infini plaisir d'écouter les thèmes principaux de Super Mario World ainsi que les bruitages de bonus, les effets spéciaux comme l'écho dans les grottes et autres petits trucs rigolos. En fait, Mario Kart nous fait oublier qu'il s'agit de courses de bagnoles en 3D; mais il faut y penser les mecs! Mario Kart est la première simulation de karting du monde, qu'on se le dise! Gérée en 3D, elle vous fera participer, au choix, à un championnat contre sept autres champions, à des duels contre un second joueur, ou encore à des courses seul contre la montre. Dans le mode championnat, vous pouvez choisir deux niveaux de difficultés (100 ou 50 cm cube) et devez impérativement arriver dans les quatre premiers pour pouvoir accéder à la course suivante. Trois séries de cinq courses (aux décors différents) sont proposées avec des bords de mer, des paysages verdoyants, des ghost houses et autres terrains rocaillieux. Mais des circuits secrets, dont je parle plus loin, sont aussi présents dans la cartouche. En mode duel ou seul, vous sélectionnez votre circuit et c'est la course à deux sur le même circuit simultanément (l'écran est "spilté" en deux) ou seul contre votre fantôme. Eh oui, il est possible de concourir contre votre double, fantôme, refaisant le circuit de votre meilleur temps. La vue des circuits utilise le mode 7 (un jour, il faudra bien que quelqu'un vous explique vraiment ce qu'est ce mode), ce qui veut dire que le terrain subit des zooms, des rotations violentes et que vous voyez ce que l'on voit quand on conduit une voiture, la réalité! Des items sont à votre disposition lorsque vous passez sur des cases jaunes situées sur le circuit. Grâce à ces items, vous pourrez, par exemple, envoyer une carapace de tortue sur un concurrent ou larguer des peaux de bananes partout! Suivez le guide...



On commence à se faire des frayeurs dans cette série de circuits de niveau moyen. Il est possible de commencer par cette seconde série ou par la troisième. Seule la quatrième est cachée. On retrouve les mêmes éléments de décors mais des circuits différents et des passages bien plus difficiles que dans la première série.



Deux nouveaux styles de terrains dans cette troisième série ultra délicate. Il est toujours possible de commencer directement par ces circuits de la mort. Les plages des bords de mer et le monde des glaces vous dépayseront des champs de verdure!



Et oui Cette série de circuit n'est pas sélectionnable à l'écran. On ne peut y accéder que si l'on arrive premier à tous les circuits de toutes les séries précédentes. C'est-à-dire qu'il faut gagner la coupe d'or aux trois premières séries de courses et bonus suprême, le dernier circuit de cette série secrète est complètement nouveau et inédit. Il s'agit de circuit arc-en-ciel, un monde de couleurs complètement dingue.



LE STAGE SECRET QUE PERSONNE N'A VU!



Lorsque vous jouez à deux joueurs en mode duel spécial, vous devez, dans cette série de circuits, vous poursuivre et vous tirer dessus à coups de carapaces pour croquer les pneus!

- Des graphismes splendides et reprenant ceux de Super Mario World (décors et personnages).
- Des sons géniaux, toujours issus de Super Mario World.
- Une animation qui ne ralentit pas malgré les effets de zoom et de rotation ainsi que le jeu à deux en simultané.
- Une durée de vie illimitée à deux joueurs.



• T'es fou ou quoi?



En mode un ou deux joueurs, vous choisissez votre héros préféré sur cet écran. Chaque personnage possède ses caractéristiques. La meilleure, selon mes nombreux essais, est la tortue (en haut à droite) qui ne dérape pas trop et force on max!



SUPER MARIO KART CONTRE F ZERO

Comparaison venant du fait que les deux jeux sont des courses de voitures en 3D, basées sur les mêmes effets spéciaux (le fameux mode 7) de rotation et de zoom de la Super Famicom. Malheureusement pour F-Zero, aujourd'hui ce jeu date un peu et tout, dans Mario Kart, tend à dépasser son grand frère! Les

graphismes des décors sont bien plus réalistes, les personnages et les items nombreux, les musiques plus sympas et surtout, l'intérêt bien plus évident dans Mario Kart, grâce à son mode deux joueurs en simultané, quel pied! Le seul petit plus de F-Zero réside dans son incroyable vitesse. Je ne dis pas que Mario Kart soit lent, bien au contraire, je parle plutôt de l'ambiance, bien plus violente et axée sport mécanique dans F-Zero que dans Mario Kart. Toujours est-il que de toute façon, Mario Kart l'emporte, et de loin.



Une course hallucinante qui reprend tous les personnages et les décors de Super Mario World, ça tente, non? Ajoutez à cela des zooms et des rotations à la F-Zero pour des graphismes encore plus beaux et vous aurez compris qu'il faut vous procurer ce jeu d'urgence. C'est simple, tout le monde y joue à la rédaction (ils essayent tous de me battre, peine perdue!) Le mode de jeu à deux dépasse ce qui s'est fait de mieux en courses de bagnoles sur console. L'impression de réalisme, bien que l'univers soit loufoque, est géniale. Les adversaires vous doublent, vous pouvez aller en sens inverse, les chocs sont violents, etc... le système d'items est à mourir de rire. Bref, ce jeu est ce qui se fait de mieux en matière de courses, je vous le dis.

OLIVIER



Super Mario Kart est certainement l'un des meilleurs titres qu'il m'ait été donné de voir sur la Super Famicom. Le plus impressionnant est sans aucun doute le côté technique du jeu. Avec des rotations en permanence, des effets sonores superbes et surtout une vitesse de défilement hors du commun, ce titre a tout pour vous séduire. Et ceux qui pensaient, à tort, que ce ne serait qu'un titre vendeur, se sont lourdement trompés. Seul, le jeu est un régal. A deux, il est sublime! S'il existait un quintupleur de joypads, ce serait vraiment le délire le plus complet. Vraiment, je ne saurais que trop vous le conseiller, c'est un véritable festival d'amusement et d'éclatement absolu!

TRAZOM



EDITEUR : NINTENDO
GENRE : COURSE DE KARTING
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 24 CIRCUITS
CONTINUES : INFINIS

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 19
MANIABILITÉ : 18
SON : 17
TOTAL : SEUL : 93%
A DEUX : 98%



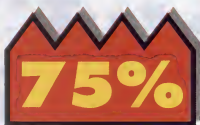
**DIS
MONSIEUR,
DESSINE
MOI UN
MARIO !**



Voici mon grand projet de décoration des locaux de Joypad! Grâce à Mario Paint, j'ai pu montrer ce projet à tous les membres de la rédaction.



Grâce à l'option "Remplir", vous pouvez remplir tous les espaces voulus en choisissant la couleur ou le motif de fond dans la barre de sélection en haut de l'écran.



- Une souris sur la Super Famicom, tu le crois ça ?
- Une multitude d'outils.



- Un utilitaire de dessin qui ne s'adresse qu'aux plus jeunes.



MARIO PAINT

La Megadrive avait son utilitaire de dessin, Nintendo se devait donc de rectifier le tir en sortant son propre utilitaire de dessin, assisté par Super Famicom. Ce n'est plus de la DAO (Dessin Assisté par Ordinateur) mais de la DASF ! A l'instar des programmes micros souvent très avancés dans ce domaine, le programme proposé vous permettra de réaliser des petites choses pas piquées des hannetons ! Bien sûr, on ne réalise pas de folles extraordinaires car il est difficile de bien dessiner avec une souris sur un écran. Les pros y arrivent, dans les milieux de la pub par exemple. Les plus attentifs d'entre vous auront noté que je viens de parler de souris. Mais oui !, une souris officielle Nintendo est fournie avec la cartouche. En revanche, il n'est pas certain que cette souris fonctionne avec d'autres jeux. Bref, dans Mario Paint, vous pouvez créer une oeuvre de A à Z : vous choisissez un pinceau (couleur, grosseur) et pouvez dessiner à l'écran ce que vous voulez. Toutes les options classiques de ce genre de programme sont présentes et vous permettront de remplir des zones avec des motifs délinquants, de bomber comme les vrais tagers, de créer des cercles, des disques, des carrés, de poser des objets déjà dessinés (une petite girafe ou un Mario), de créer des blocs pour les déplacer, etc... Il est même possible d'animer vos oeuvres et de couvrir le tout par une petite musique. A réserver aux artistes en herbe.



LA BIBLIOTHEQUE DE SPRITES

J'ai mis une bonne partie des sprites sur ce cliché, ce qui vous montre le nombre effrayant de ces petits objets déjà dessinés. Un petit jeu pour les plus observateurs d'entre vous. J'ai inscrit trois noms de testeurs cachés dans ce dessin. A vous de les découvrir. Ecrivez à Olivier au journal!



Bien sûr, il ne s'agit pas d'un jeu mais cet utilitaire de dessin est bien sympathique ! Personnellement, je ne passe pas mes nuits dessus car il est trop ciblé "petits peintres qui débutent". C'est donc à un public jeune qu'il s'adresse et alors là, tout y est pour passionner les foules. L'humour est constamment présent avec des petits bruits rigolos, une bibliothèque de sprites assez fournie, des outils maniables et mignons. Le résultat est quand même assez décevant mais je le répète, cette cartouche ne s'adresse pas à n'importe qui. Net avantage par contre: la présence d'une souris.

Olivier



EDITEUR :
NINTENDO
GENRE :
UTILITAIRE DE DESSIN
TAILLE CARTOUCHE :
8 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS :
1

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 18
SON : 12
TOTAL : 75%

VIDEO GAMES

MEGADRIE

CONSOLE SEULE 890F
CONSOLE +SONIC 990F
(version française)
CONSOLE +SONIC
+STREET OF RAGE
+2POIGNETTES
1290F

LOGICIELS

boite et notice en français
ABRAMS BATTLE TK. 395F
ALIEN 3 449F
ALIEN STORM 395F
ALISIA DRAGON 395F
BATMAN 449F
CALIFORNIA GAMES 2 475F
CENTURION 449F
CHUCK ROCK 449F
DAVID ROBINSON 449F
DECAP ATTACK 395F
DISFRET STRIKE 495F
DONALD DUCK 449F
DONJONS & DRAGONS 495F
EUR. CLUB SOCCER 449F
F-22 INTERCEPTOR 449F
FANTASIA 415F
GHOUL'S GHOSTS 449F
GOLDEN AXE II 395F
GYNOUD 395F
JOE MONTANA 2 395F
JORDAN MADDEN 92 449F
JORDAN VS BIRD 449F
KID CHAMELEON 395F
MARBLE MADNESS 449F
MELBIEUX HOCKEY 395F
MICKEY MOUSE 495F
MIGHT AND MAGIC 495F
MOONWALKER 395F
MYSTIC DEFENDER 449F
OLYMPIC GOLD 449F
PHANTASY STAR II 475F
PHANTASY STAR III 495F
PI FIGHTER 475F
RINGS OF POWER 449F
ROAD RASH 449F
ROBOCOD 449F
SHINING & DARKNESS 449F
SHINOBI 449F
SONIC 449F
STARLIGHT 495F
STREETS OF RAGE 449F
SUPER MONACO GP 449F
SUPER MONACO GP 2 495F
TAZMANIA 449F
TERMINATOR 449F
TOKI 395F
THE IMMORTAL 449F
THUNDERBOLT 3 475F
WRESTLEBOY V 395F

PROMOTIONS

ALEX KIDD 215F
LAST BATTLE 215F
SPACE HARRIER II 215F
SUPER RANG ON 215F
THUNDERBLADE 215F
WORLD CUP ITALIA 215F

LOGICIELS IMPORTS

ALIEN 3 449F
AMERICAN GLADIAT. 549F
ARCH RIVALS 449F
ATOMIC RUNNER 449F
BATMAN 2 475F
BATTLE MASTER 475F
BREACH 475F
BULLS VS LAKERS 395F
CADASH 395F
CALIFORNIA GAMES 395F
CAPTAIN AMERICA 449F
CHASE H.Q. 449F
CHESSMASTER 395F
CHUCK ROCK 449F
CRUDE BUSTERS 449F
CYBERCOP 475F
DEATH DUEL 449F
DEVILISH 449F
DONALD DUCK 395F
DONJONS & DRAGONS 395F
DOUBLE DRAGON II 395F
DOUBLE DRAGON III 449F
DRAGONS FURY 449F
FERRARI G.P. 449F
FIGHTING MASTER 449F
FOREMAN K.O. BOXE 449F
GADGET TWINS 449F
GEMFIRE 449F
GODS 449F
GRAND SLAM (AP) 395F
GREENGOLD 449F
HOLYFIELD BOXING 449F
INDIANA JONES 449F
J. CAPRIATI TENNIS 395F
JORDAN VS BIRD 395F
KING SALOMON 449F
KRUSTY FUN HOUSE 415F
LAKERS VS CELTICS 449F
LEADER BOARD 449F
LEMMINGS 449F
MIDNIGHT RESIST. 395F
MISS PACMAN 395F
MLBPA BASEBALL 395F
M.U.S.H.A. 395F
MYSTICAL FIGHTER 449F
N.F.L. FOOTBALL 449F
N.H.L. HOCKEY 449F
OUT LANDER 449F
PACMANIA 395F
PIGSKIN FOOTBALL 495F
PI FIGHTER 449F
POWER MONSTER 449F
PREDATOR 2 449F
RAILROAD TYCOON 475F
RAMPART 449F
R. CLEMENS M.V.P. 395F
ROLLING THUNDER II 449F
R.B.I. 395F
SENNA MONACO GP 2 395F
SHANGHAI 2 395F
SIDE POCKET 449F
SIMPSON'S MUTANTS 449F
SLAUGHTER SPORT 449F
SLIME WORLD 449F
SMASH TV 449F
SORCERER KINGDOM 475F
SPATTER HOUSE 2 449F
STAR ODDSSEY 2 449F
STREET EMPIRE 449F

LOGICIELS IMPORTS

STRIDER 2 475F
SUPER HIGH IMPACT 449F
SUPER OFF ROAD 395F
TALESPIR 395F
TAZMANIA 395F
TECMO SOCCER 92 N.C.
TERMINATOR (PROMO) 395F
THUNDER FORCE III 475F
THUNDER FORCE IV 395F
UNCHARTED WATERS N.C.
U.S.A. DREAM TEAM 475F
W.TROPHY SOCCER 495F
WARRIOR OF ROME 2 449F
WARSONG 475F
WEAVER BASEBALL 475F
WINTER CHALLENGE 395F
WWF WRESTLEMANIA N.C.

PROMOS IMPORTS

BLOCK OUT 199F
CRACK DOWN 199F
DARU'S II 249F
DEVIL HUNTER 249F
GAIN GROUND 199F
GOLDEN AXE II 199F
GYNOUD 199F
HELLFIRE 199F
JEWEL MASTER 199F
MERCES 249F
NEW ZEALAND STORY 299F
OLYMPIC GOLD 299F
PHIL JOE 199F
QUACKSHOT 249F
RAIDEN 449F
SHADOW DANCER 249F
SHADOW OF BEAST 299F
SHINING & DARKNESS 299F
STRIDER 249F
THUNDER WRESTLING 249F
WARDNER 249F
WHIP RUSH 149F
WONDERBOY III 199F

MEGA CD

MEGA CD +1 JEU 1990F

LOGICIELS

ALESTIE DENNIN 495F
AFTERBURNER III 495F
BUBAI 495F
DARK WIZARD 495F
DESTONATOR ORGAN 495F
ERNEST EVANS 370F
HEAVY NOVA 370F
LUNAR 495F
PRINCE OF PERSIA 495F
RISE OF DRAGON 495F
SO PEACE 370F
THUNDERSTORM 495F
WONDERBOY 495F

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO SEULE 990F
SUPER NINTENDO + MARIO 4 1290F
SUPER NINTENDO +SCOPE +6JEUX 1490F
SUPER SCOPE + 6 JEUX 549F
SUPER NINTENDO+STR.FIGHTER 2 1490F
SUPER FAMICOM + 1 JEU 1690F
SUPER NES (U.S.) +MARIO 4 1290F
ADAPT. Fr/US/JAP 149F
-AVEC 1 JEU COMMANDE PROMO 99F

LOGICIELS

ADAM'S FAMILY 549F
ADVENTURE ISLAND 549F
ANOTHER WORLD 549F
CASTLEVIEW IV 549F
FINAL FIGHT 549F
F-ZERO 549F
GHOULS & GHOSTS 449F
KRUSTY FUN HOUSE 549F
LEMMINGS 549F
PAPERBOY II 449F
PILOT WINGS 449F
R-TYPE 449F
RIVAL TURF 549F
ROBOCOP III 549F
SMASH TV 449F
STREET FIGHTER II 449F
SUPER ALESTIE 549F
SUPER MARIO 4 549F
SUPER PROBOTECTOR 549F
SUPER SOCCER 449F
SUPER TENNIS 449F
TORTUES NINJA IV 549F
TOP GEAR 449F
ULTRAMAN 449F
UN SQUADRON 549F
WINGS 2 549F
WRESTLEMANIA 549F
ZELDA III 449F

LOGICIELS IMPORTS

IMPERIUM 449F
IREM SKIN GAME 549F
JAMES BOND JR. 549F
JOE & MAC 475F
JORDAN MADDEN 92 475F
KARLOOGEY 495F
KAWASAKI CHALL. 549F
KING OF MONSTERS 549F
LETHAL WEAPON 549F
MAGIC SWORD 549F
MIGHT & MAGIC II 549F
MYSTICAL NINJA 549F
N.C.A. ALL STARS 549F
N.B.A. BASKET 475F
OUT OF THIS WORLD 549F
PEBBLE BEACH GOLF 549F
P.E.A. TOUR GOLF 495F
PHALANX 590F
PILOT WINGS 495F
PIT FIGHTER 495F
PRINCE OF PERSIA(I) 549F
RACE DRIVEN 495F
RADIO FLYER 549F
RAIDEN 549F
RAMPART 495F
RANMA 1/2 590F
ROCKETTEER 495F
ROGER CLEMENS 549F
ROMANCE KING. II 590F
SHADOWRUN 549F
SIM EARTH 549F
SMART BALL 495F
SONIC BLASTMAN 549F
SOUTHLADER 495F
SPIDERMAN vs. MEN 549F
SPINZZZ II WORLD 495F
STAR WARS N.C.
SUPER ADV. ISLAND 495F
SUPER BATTER-UP 495F
SUPER BATTLEKAT 495F
SUPER BOWLING 495F
SUPER BUSTER BROS. 549F
SUPER GOAL 549F
SUPER MARIO KART 495F
SUPER N.B.A. 495F
SUPER SLAM DUNK 549F
TERMINATOR II 549F
THUNDER SPIRITS 495F
TINY TOONS N.C.
TKO CHAMP BOXING 495F
TOM ET JERRY 495F
TOXIC CRUSADERS 549F
WORLD LEAGUE SOC. 495F
WING COMMANDER 590F

LOGICIELS IMPORTS

AMERICAN TENNIS 549F
AMERICAN GLADIAT. 549F
ARCANIA 549F
AXELAY 549F
BATTLE BLAZE 495F
BATTLETOADS 549F
BART'S NIGHTMARE 549F
BEST OF THE BEST 549F
BLAZE ON 549F
BLUES BROTHERS 549F
BULLS VS LAKERS 495F
CALIFORNIA GAMES 495F
CHESSMASTER 549F
COOL WORLD 549F
CYBERNATOR 549F
DEADLY MOVES 495F
DINO CITY 495F
DOUBLE DRAGON 549F
DRAGON WARRIOR IV 549F
DRAIKHEN 549F
DREAM T.V. 495F
DONJONS & DRAGONS 590F
DUNGEON MASTER 645F
EQUINOX 549F
EXTRA INNINGS 495F
FI RACE 495F
FI EXHAUSTHEAT 549F
FINAL FANTASY II 590F
FINAL FIGHT GUY 549F
FOREMAN BOXING 549F
GEART 590F
GRADIUS III 475F
GUNFORCE 549F
HOOK 549F
HUNT FOR RED OCT. 495F
HOME ALONE II 495F

SUPER PROMOTIONS

ACTRAISER 369F
AREA 88 369F
LEMMINGS 369F
MAJORAL ADV. 369F
RUBBING HEAT 369F
R-TYPE 369F
SMASH T.V. 369F
SUPER DEF 369F
TOP RACER 369F
ULTIMA 369F

DES ACCESSOIRES GENIAUX POUR VOS CONSOLES

MEGADRIE

PRO ACTION REPLAY 590F
(Une notice pour tous vos jeux)
MANETTE STRALTE 295F
(Une manette pour tous les modèles de jeux sans fil de votre console)

SUPER NINTENDO

JOYSTICK CAPCOM 690F
(Pour Street Fighter II)
NOUVEAU PAS NOTRE
SUPER ADAPTEUR 99F
(A vos consoles de jeu vidéo)

NES

GAME GENIE 590F
(Pour toutes consoles de jeu vidéo)
GAME KEY 245F
(Une clé pour toutes consoles de jeu vidéo)

VIDEO GAMES

NEO - GEO

CONSOLE +1JEU 2990F

LOGICIELS

ALPHA MISSION II 690F
ANDRODUCOS 1290F
ART OF FIGHTING N.C.
BASEBALL STARS II 690F
BASEBALL STARS II 1490F
BURNING FIGHT 790F
CROSSED SWORD 990F
FATAL FURY 1490F
FOOTBALL FRENZY 1190F
GHOST PILOT 790F
KING OF MONSTERS 790F
KING OF MONSTER II 1490F
LAST RESORT 1490F
LEAGUE BOWLING 690F
MUTATION NATION 1490F
NAM 75 690F
NINJA COMBAT 790F
NINJA COMMANDO 1490F
PUZZLED 690F
RAGNY 690F
RIDING HERO 790F
ROBOT ARMY 1190F
SENGOKU 1290F
SOCCER BRAWL 1190F
TOP PLAYER GOLF 790F
TRASH RALLY 1490F
VIEW POINT N.C.
WORLD HEROES 1490F

COMBO

COMBO + 1 JEU 3250F
(ACCEPTÉ FORMAT JANNA)

LOGICIELS

AIR BUSTER 1750F
CADASH 1750F
CASTLE OF DRAGON 1590F
DOUBLE DRAGON II 1250F
DOUBLE DRAGON III 1090F
EXCITING SOCCER 890F
E.D.F. 1750F
GRADIUS III 1990F
HELLFIRE 1590F
NINJA GAIDEN 1750F
PUZNIC 690F
R-TYPE II 1990F
RAMPART 1990F
ROBOCOP 1890F
SNOW BROTHERS 1990F
THUNDERFORCE 1990F
WONDER BOY III 1750F

GAME BOY

CONSOLE +TETRIS 690F

LOGICIELS

ALIEN 3 249F
ATTACK KILLER TOM. 249F
ASTEROIDS 215F
BARBIE 249F
BART & UGGHENAULT 249F
BATMAN RETURNS 249F
BATTLE TANK 249F
BEST OF THE BEST 249F
BIONIC COMMANDO 249F
BLASTER MAST. BOY 249F
BOXCLE II 249F
BURGER TIME 225F
CHESSMASTER 2000 249F
COOL WORLD 249F
CRASH DUMMIES 249F
DARKMAN 249F
DARKWING DUCK 249F
DAYS OF THUNDER 249F
DICK TRACY 249F
DIG DUG 249F
DOUBLE DRIbble 249F
DOUBLE DRAGON III 249F
DR. FRANKEN 249F
ELEVATOR ACTION 249F
F-15 STRIKE EAGLE 249F
FERRARI G.P. 249F
FIGHTING SIMULAT. 249F
FINAL FANTASY LEG. 289F
FINAL FANTASY LEG2 299F
FOREMAN BOXING 249F
GRADIUS III 249F
HAMMERIN HARRY 249F
HATRIS 249F
HIGH STAKES 249F
HIT THE ICE 249F
HOME ALONE II 289F
HOOK 249F
HUDSON HAWK 249F
JACK NIKLAUS GOLF 249F
JEEP JAMBOREE 249F
JOE & MAC 249F
KINGDOM CRUSADER 249F
LAZLO LEAP 249F
LETHAL WEAPON 249F
LITTLE MERMAID 249F
LOONEY TUNES 249F
MEGAMAN 2 249F
MINER 249F
MISSILE COMMAND 215F
MUSKETRAP HOTEL 249F
NALEIN SCALE 249F
N.B.A. CHALLENGE 2 249F
NINJA BOY II 249F
NINJA TARO 249F

OUT OF GAS 249F
PAPERBOY 2 249F
PACK 4 JEUX 249F
PIT FIGHTER 249F
Q-BERT 249F
RAMPART 249F
RAP QUEST 269F
ROBOCOP II 249F
ROCKY AND BULL. 289F
ROGUE CLEMENS 269F
ROLAND'S CURSE 2 269F
RUNES OF VIRTUE 249F
SNOW BROTHERS 249F
SPANKY QUEST 249F
SOCCER MANIA 249F
SPEEDBALL 2 225F
SPIDERMAN 2 269F
SPY VS SPY II 269F
STAR SAVER 215F
SUPER HUNCHBACK 249F
SUPER OFF ROAD 249F
SWAMP THING 249F
SWORD OF HOPE 2 299F
TALESPIY 239F
TERMINATOR 2 249F
TERMINATOR 2 ARCADE 269F
TINY TOONS 249F
TOP GUN 2 269F
TORTUES NINJA 2 289F
TOM ET JERRY 249F
TOXIC CRUSADERS 269F
TRACK AND FIELD 249F
TRACK MEET 249F
TRAX 249F
TROLLS IN CRAZYLAND 269F
TUMBLEPOP 249F
TURN AND BURN 249F
VIKING CHILD 249F
W.F.F. 2 269F
YOSHI 215F
ZEN 269F

GAME GEAR

CONSOLE SEULE 990F
CONSOLE SONIC1290F

LOGICIELS

AERIAL ASSAULT 215F
ALIEN 3 329F
ALLY WARS 249F
AYRTON SENNA G.P. 299F
BATMAN RETURNS 299F
CHASE HQ 269F
CHESSMASTER 249F
CHUCK ROCK 269F
CRYSTAL WARRIORS 329F
DAVID ROBINSON 299F
DEVILISH 249F
FOREMAN BOXING 269F
HUMANS 329F
INDIANA JONES 249F
JOE MONTANA 249F
LEADER BOARD 249F
LITTLE MERMAID 299F
MARBLE MADNESS 249F
NINJA GAIDEN 269F
OLYMPIC GOLD 269F
OUT RUN EUROPA 269F
PACMAN 269F
PAPERBOY 269F
PRINCE OF PERSIA 269F
PRO BASEBALL 299F
RAMPART 269F
SIMPSON'S AMUTANT 299F
SMASH T.V. 299F
SPIDERMAN 329F
STRIDER 2 329F
SUPER KICK OFF 269F
SUPER MONACO GP 229F
SUPER SPACE INVADERS 269F
TAZMANIA 215F
WIMBLEDON TENNIS 299F
WONDER BOY 199F
WONDER BOY III 269F

METZ

CENTRE ST.JACQUES
NIVEAU BOUTIQUES
Tél:87.37.01.46

NANCY

CENTRE ST.SEBASTIEN
1^{ER} ETAGE NIVEAU TATI
Tél:83.35.49.33.

STRASBOURG

26, R. DE LA MESANGE
PASSAGE BROGLIE
Tél:88.23.22.85.

REIMS

GALERIE DE L'ETAGE
1^{ER} ETAGE
Tél:26.88.24.98.

NOUVEAU

PARIS

ADRESSE PROVISOIRE
ESPACE VIDEO /
MAC.FRIPOLITE
194, RUE D'ALESSIA
75014
Tél:45.45.33.74.

PROCHAINEMENT

FORBACH

RUE NATIONALE

ACCESSOIRES

MEGADRIVE		GAME BOY	
ADAPT. CART. JAP.	99F	TRANSFO GAME BOY	75F
JOYSTICK PRO 2	139F	BATTEY PACK	129F
JOYSTICK PYTHON 3	149F	LIGHT MASTER	129F
ARCADE POWER STICK	399F	ETUI PROTECTEUR	99F
REMOTE CONTROL	349F	MASTER SYSTEM	
NEO - GEO		ADAPT. MS / GG	199F
MANETTE	449F	JOYSTICK PYTHON I	129F
MEMORY CARD	399F	JOYSTICK MASTERKEY I	199F
SUPER NINTENDO			
CABLE STEREO AVEC ADAP.	399F		
MANETTE L.A. KING	699F		
MANETTE SIMPLE	149F		

VENTE PAR CORRESPONDANCE

VIDEO GAMES NANCY
GALERIE ST.SEBASTIEN
BOITE N°54 54000 NANCY
Tél:83.35.49.33

NOM:
PRENOM:
ADRESSE:
VILLE:
CODE POSTAL:
Tél:

TITRES OU CONSOLES	PRIX	CONSOLES POSSIBLES
		MEGADRIVE <input type="checkbox"/>
		MEGA CD <input type="checkbox"/>
		MASTER SYSTEM <input type="checkbox"/>
		GAME GEAR <input type="checkbox"/>
		NEO-GEO <input type="checkbox"/>
		COMBO <input type="checkbox"/>
		N.E.S. <input type="checkbox"/>
		SUPER N.E.S. <input type="checkbox"/>
		GAME BOY <input type="checkbox"/>
		LYNX <input type="checkbox"/>
		NBC <input type="checkbox"/>
PORT LOGICIELS	+30Frs	
PORT CONSOLES	+60Frs	
CONTRE REMBOURSEMENT	+35Frs	
TOTAL A PAYER		



**REMETS
TON
BOUCLIER,
J'VAIS
T'LATTER!**



- LES GRAPHISMES DE CES PETITS ROBOTS SONT PLAISANTS.
- LES MUSIQUES SONT CERTAINEMENT LE POINT FORT DU JEU.
- LE MODE DEUX JOUEURS.



- LA MANIABILITE RESTE ASSEZ PRECAIRE.
- ON NE PREND PAS VRAIMENT SON PIED.
- IL N'Y A PAS ASSEZ DE COUPS PERCUTANTS.

SD GUNDAM 3



Le coup du laser qui électrifie, vous connaissez? En tout cas, ça fait mal par où ça passe!

Pour vous frotter en combat singulier avec un de vos potes, c'est simple et efficace, dans la mesure où vous avez la possibilité de choisir le personnage qui vous représentera, et en plus, le lieu dans lequel vous en mettrez plein la gueule!

En l'an de grâce 3999, il n'y a plus que des robots sur Terre et aussi dans l'univers. L'Homme a subi une telle évolution, qu'il n'a pu freiner son ardeur dévastatrice et sa perpétuelle envie d'être le plus puissant et, évidemment, les retours de manivelle ont été proportionnels à ses espérances. Il inventa des robots faisant tout à sa place et, malheureusement, la guerre faisant partie de leurs "qualités", ils envoyèrent ainsi des millions de robots se battre entre eux, et cela, d'une part dans le but de voir triompher des idées complètement dépassées pour l'époque et également parce que la seule chose qui les intéressait vraiment, c'était le pouvoir. Eh oui, le pouvoir qui depuis des siècles régit les lois de l'humanité. Au bon vouloir de telle ou telle personne, on exécute ou non une action... C'est dans ce contexte de chaos absolu, qu'intervient, tel un Zorro galactique, le libérateur des consciences, celui qui, de par sa puissance éternelle, délivrera les hommes de leur folie!



Ici, en plein milieu de l'espace intergalactique, la lutte vient de commencer! Elle sera certainement très acharnée, en tenant compte du fait que vous aurez également le choix des armes! Regardez la belle panoplie!



La série des SD Gundam, c'est comme celle des Valis, on aime ou on déteste. Eh bien, pour moi, ce sera très simple, autant j'aime les Valis, autant je ne suis pas vraiment attiré par cette série. Bien que les musiques ou encore certains effets de zooms (dans la présentation s'entend!) restent vraiment admirables, il n'en reste pas moins que je n'arrive pas complètement à être fou de bonheur devant mon écran. Effectivement, on déchanté vite devant ce qui se matérialise sous ses yeux. On constate très vite que l'on a du mal à manier le personnage et surtout à lui faire faire des coups. Oh! Pas de grands coups, mais enfin, juste ce qu'il faut pour ne pas se faire lasser, quoi! Eh bien, ce n'est pas évident. En tout cas, ce n'est pas facile de se concentrer quand on voit ça.

TRAZOM

EDITEUR : BANDAI
GENRE : BEAT-THEM-UP
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 12
SON : 17
TOTAL : 65%

RTL joystick

"Vidéo Game News"

LE PREMIER MAGAZINE RADIO

DE JEUX VIDÉO

CHRISTOPHE NICOLAS

TOUS LES MARDIS 19H 30 - 20 H

SUR

RTL

**SUPER
FAMICOM**

**SI
J'T'ATTRA-
PE, J'TE
BLASTE!!**



SONIC BL



Ce coup de poing fulgurant que vous venez d'asséner à votre adversaire est monnaie courante dans ce jeu. Ce n'est pas un super pouvoir, c'est un coup normal! Imaginez le reste! Ça fait peur, non?

En guise de bonus, vous aurez droit à des pommes, des sommes d'argent, ou encore à des gants de boxe bleus qui vous donneront deux fois plus de patate. Avec ce qu'il y avait déjà avant, ça risque fort de faire mal!

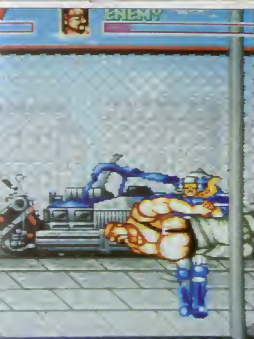


Ca y est, le voilà! Hourrahh!! Le héros des temps modernes que l'on attendait tant est enfin arrivé! Eh ben, c'est pas trop tôt! C'est vrai que ce n'est pas trop tôt, mais il faut dire que nous n'avons pas attendu pour rien. Car Sonic Blastman (c'est son nom!) est beaucoup plus fort que Captain America et Spiderman réunis. Eh ben si, nananèreuh! Il est beaucoup plus puissant. Il les éclate avec ses biceps et ses quadriceps saillants. Il ne fait qu'une bouchée des méchants d'en face (regardez-les dans les yeux), dont il n'aura aucun remords à pulvériser la tronche. Pourquoi tant de haine? C'est simple amigo, quelques enflures ont enlevé la fille et la femme de notre musclicor, et là, il commence sérieusement à en avoir marre. Cela fait au moins la quatrième fois que cela se produit et il estime que ça commence à bien faire. Les trois premières fois, personne ne savait ce qui s'était passé mais cette fois, un journaliste du nom de Trazom s'est arrangé pour en savoir un peu plus. Et il y est arrivé! C'est ainsi que je puis vous raconter tout cela, et que nous allons suivre les périples de notre bête de combat. Je vous assure que je n'exagère pas du tout. Quand vous verrez Sonic Blastman à l'oeuvre, c'est-à-dire asséner des coups à tour de bras, faire des planchettes japonaises avec une grande facilité, sans oublier ses coups de vice et surtout son coup spécial, vous allez pleurer de bonheur, en voyant que devant vous, vous avez le plus grand combattant de la planète!

Et voilà, je vous le laissais présager, mais je savais que vous aviez tous compris. Le voilà le fameux coup de poing qui tue absolument tout sur son passage. En cinémascope, c'est encore plus impressionnant.



87%



Après avoir fini le niveau 1, vous aurez à choisir entre différents niveaux de "Hit Stage", qui vous permettront de montrer ce que vous avez vraiment dans le ventre en détruisant ce qu'il y aura devant vous. Là non plus, pas de quartier!

La levée de gros, vous connaissez? Non? Vous ne savez vraiment pas ce que vous ratez, alors. Regardez plutôt: une personne assez charnue est attrapée par le colbac, puis s'en suit le fameux tourniquet façon lancer de marteau. Ensuite, il vous suffit lorsque le patient est à point, de le lâcher de sorte qu'il fasse au moins trois fois le tour de la Terre!



- LE NOMBRE DE COUPS EST TOUT SIMPLEMENT IMPRESSIONNANT!
- LES SPRITES DES PERSONNAGES SONT AHURISSANTS.
- LES NIVEAUX SONT BEAUX ET LONGS.
- LES ENNEMIS SONT TRES NOMBREUX A L'ECRAN ET IL N'Y A AUCUN RALENTISSEMENT!



- LA VITESSE DE DEPLACEMENT DU PERSONNAGE EST UN PETIT PEU LENTE, MAIS RIEN DE BIEN GRAVE.

LASTMAN



L'ennemi de fin de niveau 1 risque fort de vous poser quelques petits problèmes lorsque vous le rencontrerez. Non pas qu'il soit de prime abord, assez impressionnant mais plutôt parce que sous vos pieds, le sol pourrait bien devenir un peu bancal!

SONIC BLASTMAN CONTRE GOLDEN FIGHTER



Eh oui, mon ami, la baston, ça se passe aussi sur Super Famicom, contre les combattants dorés. Sans faire trop de fioritures, Sonic B.

est, je crois, assez au-dessus de son adversaire, compte tenu de la lenteur de déplacement de G.F. D'autre part, les coups sont beaucoup plus nombreux dans Sonic Blastman, ce qui fait que l'on s'éclate quand même plus. En règle générale et tenant compte des graphismes, des sons et de la maniabilité, Sonic B. remporte haut la main ce défi qu'il ne pouvait d'ailleurs pas perdre!



Je crois que je n'exagérerais pas en vous disant que nous avons tous été quelque peu "bluffés" à la rédaction en ce qui concerne ce jeu. Pourquoi?

Tout simplement parce que personne, ou presque, ne l'attendait et surtout ne s'attendait à le voir aussi bien réussi. Il fallait entendre: Sylvain Allain répéter à plusieurs reprises qu'il était "vraiment surpris de voir un niveau de jeu pareil réalisé par Taito". Et pourtant, ils l'ont fait. Et bien fait. Tout semble mis en place pour que ce jeu soit d'emblée apprécié de tous. En tout cas, ceux qui aiment la baston vont être servis car pour donner des coups, il en donne, notre ami! Il en a des dizaines de différents, aussi bien l'uppercut que l'enchaînement de coups de poings! Bref, c'est tout simplement une surprise qui fait plaisir à voir. TRA.



Avec Sonic Blastman, la baston est de rigueur. A la manière de Final Fight, vous voilà de nouveau plongé au cœur d'une guerre des gangs. Toutefois, cette production est bien plus originale que le jeu Capcom.

L'un des principaux ingrédients de Sonic The Blastman, c'est l'humour: bon nombre de vos coups sont ponctués par des "boums" ou des "Splash" qui retentissent à l'écran comme des bulles dans une bande dessinée. Se déplaçant avec aisance comme tous les sprites de ce jeu de combat, Sonic est également d'une taille fort agréable. Avec des stages de bonus très sympathiques qui permettent de sortir un petit peu du contexte rugueux du jeu, des coups facilement exécutable, des bruitages digitalisés réalistes et des graphismes tout à fait corrects, Sonic The Blastman est une surprise que l'on n'attendait pas à ce niveau.



EDITEUR : TAITO

GENRE : BASTON

TAILLE CARTOUCHE : 8 MB

DIFFICULTE : MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

NOMBRE DE NIVEAUX : 6

NOMBRE DE JOUEURS :

1

CONTINU : 3

GRAPHISMES : 18

ANIMATION : 17

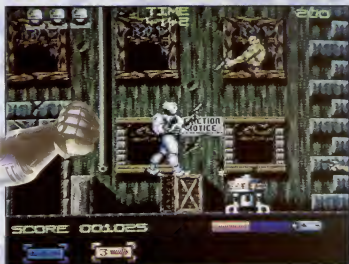
MANIABILITE : 17

SON : 15

TOTAL : 87%



**LA FORCE
AU
SERVICE
DE LA LOI!**



Il n'y a pas seulement des fous furieux qui vous tirent dessus mais également des machines. Utilisez le tir multiple, c'est radical!

ROBOCOP 3



Les ennemis sont aussi en haut. Visez juste!

Je ne connais plus personne en Harley Davidson. Moi, en tout cas, je sais que je vais t'éclater!



Une fois de plus, la ville de Detroit est le terrain d'activités illégales et meurtrières. Il faut dire que cela faisait longtemps que la cité nageait dans une véritable ambiance enchantée qui faisait que personne ne craignait plus personne et, forcément, c'était un boxon infernal. Et un beau jour, les caïds de la drogue et autres bandits de grands chemins décidèrent de fuir leur Etat où ils étaient trop "con-

nus" pour venir s'implanter dans la belle capitale américaine où, semblait-il, des affaires juteuses étaient à faire; et cela, évidemment, sur le dos des gens. Vous ne pensiez quand même pas que ces gangsters allaient se mettre à travailler honnêtement, non? Ah bon, quand même! Eh oui, il est beaucoup trop tentant de vivre sans payer d'impôts et autres taxes, tout en se faisant un maximum de blé. C'est un peu leur credo. C'est ainsi qu'ils se font vite la main. Ils ont à présent des hommes implantés dans tous les milieux et toutes les catégories sociales pour ne pas éveiller les soupçons. Ils sont tellement bien protégés que les autorités ont dû envoyer un prototype de robot pour leur en mettre plein la tronche. Son nom? Robocop. Sa devise? Servir la loi, protéger les ennemis et foutre une putain de tête à tous ces salauds qui polluent la ville et tuent nos enfants. Malgré ces bonnes paroles, rien ne sera très facile; pour tout vous dire, ce sera même très compliqué



Les boules de l'enfer vont vous tomber dessus si vous ne faites pas gaffe!

puisque Robocop III est loin d'être un jeu simple. Entre les gangsters qu'il faut anéantir en leur tirant dessus, les modules cybernétiques qui volent et qui crachent leurs gerbes de flammes sous vos pas, votre mission sera dure, difficile, haletante, même si, de temps à autre, vous découvrirez des armes spéciales comme des triples tirs ou des lance-flammes qui vous aideront grandement. Entrez dans la peau du justicier robotique, liquidez les malfaiteurs et sauvez la ville. Elle a besoin de vous...



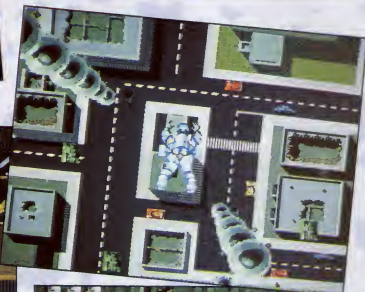
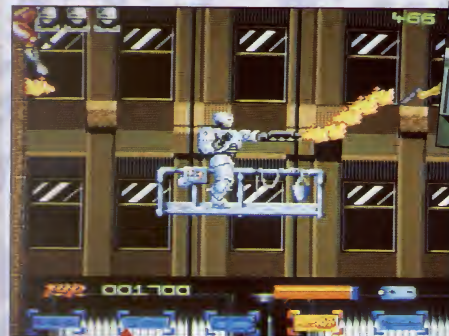
Comme d'habitude, vous devrez griller tout ce qui bouge; mais cette fois-ci, avec la beam, les choses seront un peu plus simples. Un seul coup, un seul pour rejoindre le cimetière.



• Des graphismes du style Océan.



- Des sons vraiment trop faibles pour une SN.
- Une maniabilité assez dure.
- Une difficulté incroyable.
- Un intérêt de jeu assez faible.
- Des effacement de sprites trop nombreux.



Sur la passerelle mouvante, la lance-flammes est très certainement l'arme la plus adéquate pour éclater la tête à ces cancrélats. Les griller vi, un véritable régal!

Rester sur place, cela ne sert pas à grand-chose. Il est largement préférable d'avancer tout en faisant gaffe à ce qui vous entoure.



C'est bien simple, ce jeu est tellement dur que l'on est vite découragé. Et pourtant, je vous assure que j'y ai mis toute ma volonté et toute ma hargne pour essayer d'aller le plus loin possible, mais vraiment, c'est trop dur! Chez Ocean, on se demande si, sur ce coup-là, des testeurs ont été mis, histoire de connaître le taux de jouabilité du jeu. Le bonhomme est dur à manier; par sa rigidité exagérée, on se fait obligatoirement toucher dans tous les cas. De même pour les sauts, c'est vraiment le hasard absolu. On réussit une fois sur dix. Et encore! En plus, les musiques et les sons restent en dessous de tout ce qui existe sur SFC. Je crois que c'est un petit jeu, sans plus, pour les acharnés du joystick qui ne reculent devant aucune difficulté majeure.

TRAZOM



Robocop III est l'archétype même de la conversion d'arcade sur console. Pendant tout le jeu, vous devez tirer, sauter, éviter des boules qui vous menacent, emprunter des plates-formes, bref, vous devez bouger. Pourtant, la réalisation de ce titre d'Océan est loin d'être extraordinaire ce qui gâche un peu les choses. Alors que le thème du jeu était plutôt sympathique et dynamique, la réalisation est telle que l'on a peu envie d'en connaître le dénouement. Relativement correct sur le plan des graphismes, c'est surtout au niveau de l'animation que Robocop III pêche. Bien souvent, même quand le nombre de sprites n'est pas très important, ils ont tendance à disparaître ce qui est profondément désagréable. Pas excellent non plus au niveau musical, Robocop III est un jeu juste moyen, surtout lorsque l'on connaît les capacités de la Super NES.

J'm DESTROY



EDITEUR : OCEAN
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 5

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 14
MANIABILITÉ : 12
SON : 11
TOTAL : 70%

ESPACE 3

quartz

LILLE
44 rue de Béthune
Tel : 20 57 84 82

4 rue Faiderbe
Tel : 20 55 67 43



STRASBOURG
6 rue de Noyer
Tel : 88 22 23 21
DOUAI
39 rue Saint-Jacques
Tel : 27 97 07 71



V.P.C.
rue de la voyette
LESQUIN
Tel : 20 87 69 55

SUPER NES USA

SUPER NES USA
+ Prise péritel + 1 manette
1090 F

SUPER NES USA + Prise
péritel+ 2 manettes + Mario 4
1490 F

SUPER NES USA + Prise péritel
+ 1 manette + Street Fighter 2
1690 F

SUPERSCOPE/6 JEUX
599 F

MANETTE CAPCOM/6 BOUTONS
690 F

ACTHAISER	549,00
ADAMS FAMILY	495,00
CASTLEVANIA 4	495,00
CONTRA III	495,00
DINO CITY	495,00
DRAKKEN	469,00
F ZERO	449,00
FINAL FANTASY 2	549,00
G FOREMAN BOXING	495,00
HOME ALONE	495,00
JACK NICKLAUS	469,00
JOE & MAC	495,00
KABOO EY	495,00
LAGOON	495,00
LEMMINGS	495,00
MARIO KART	495,00
MARIO PAINT + souris	590,00
MISTICAL NINJA	495,00
NEA RASKE T BALL	495,00
TEL	495,00
NCAA BASKETBALL (DUNK SHOT)	495,00
OUT OF THIS WORLD	495,00
PILOT WINGS	449,00
PIT FIGHTER	469,00
PLAY ACTION FOOTBALL	469,00
RAMPART	495,00
RIVAL TURF (RUSHING BEAT)	469,00
ROBOCOP 3	549,00
ROMANCE OF 3 KINGDOM	590,00
ROGER CLEMENT BASEBALL	495,00
R.P.M. RACING	469,00
SIM CITY	469,00
SIMPSON'S NITMARE	495,00
SIMPSON'S KRUSTY'S FUN HOUSE	469,00
SMART BALL	469,00
SPIDERMAN X MAN	495,00
SPANKING OUESI	490,00
SPIDRMAN X MEN	495,00
STRIKE GUNNER	495,00
SUPER DOUBLE DRAGON	549,00
SUPER BATTLE TANK	469,00
SUPER OFF ROAD	439,00
SUPER R TYPE	439,00
SUPER TENNIS	449,00
SUPER WRESTLEMANIA	495,00
SUPER SOCCER CHAMPION	495,00
TOP GEAR	469,00
TRUE GOLF CLASSIC	495,00
TURTLES IV	590,00
ULTRA MAN	495,00
WORLD LEAGUE SOCCER	495,00

SUPER PROMO !

BILL LAMBEER'S BASKETBALL	299,00
FINAL FIGHT	469,00
GHOULS AND GHOSTS	499,00
GRADIUS 3	399,00
POPULOUS	399,00
STREET FIGHTER II	645,00
UN SQUADRON	469,00
ZELDA 3	469,00

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM
+ PRISE PERITEL
1 390 F

SUPER FAMICOM
+ PRISE PERITEL
+ 1 CARTOUCHE AU CHOIX
1 790 F
(d'une valeur maximale de 590 F)

SUPER FAMICOM
+ PRISE PERITEL
+ STREET FIGHTER 2
1 890 F

ACROBAT MISSION	549,00
ADVENTURE ISLAND	490,00
AXELAY	549,00
CONTRA SPIRIT	549,00
DIRTY CHALLENGER	590,00
GOEMON	549,00
GOLDEN FIGHTER	495,00
GRADIUS III	439,00
GUN FORCE	549,00
HAT TRICK HERO	549,00
HOOK	590,00
KING OF MONSTER	590,00
MAHIO PAINT + SOURIS	690,00
METAL JACK	590,00
OTHELLO	490,00
PARODIUS	590,00
PHANLANX	590,00
PRINCE OF PERSIA	549,00
RAMNA 1/2	590,00
RETURN OF DOUBLE DRAGON	TEL
RPM RACING	439,00
SKY MISSION	549,00
SONIC BLASTMAN	549,00
SUPER BOWLING	549,00
SUPER CUP SOCCER	490,00
SUPER E D F	490,00
SUPER F1 CIRCUS	590,00
SUPER FORMATION SOCCER	590,00
SUPER PANG	549,00

FABULEUSES PROMO !

CASTLEVANIA	350,00
DINA WARS	390,00
LEMMINGS	350,00
POPULOUS	299,00
ROCKETTER	299,00
RUSHING BEAT	380,00
SOUL BLADER	299,00
STG	350,00
STREET FIGHTER II	645,00
SUPER R TYPE	369,00
SUPER VALIS	380,00
UPER WRESTLEMANIA	380,00
TOP RACER	380,00
TURTLES IV	495,00

GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 140 F

ADAMS FAMILY	239,00	MIKEY MOUSE 2	195,00
ADVENTURE ISLAND	239,00	MOTOCROSS	195,00
ALL STAR CHALLENGE 2	239,00	NAVY SEALS	239,00
ALLEWAY	195,00	NINJA GAIDEN	259,00
ALTERED SPACE	239,00	NINJA TURTLE 2	239,00
BASEBALL	140,00	NINJA TURTLE	239,00
BATMAN RETURN	239,00	PIPE DREAM	140,00
BATTLE TOADS	239,00	PIT FIGHTER	239,00
BEEBLE JUICE	239,00	PLAY ACTION FOOTBALL	239,00
BLADES OF STEEL	259,00	PRINCE OF PERSIA	239,00
BLUES BROTHERS	239,00	PLINISHER	239,00
BUGS BUNNY 2	239,00	R TYPE	229,00
CAPTAIN OF AMERICA	239,00	RESCUE OF PRINCESS	150,00
CASTLEVANIA 2	239,00	ROBOCOP II	239,00
CHASE HQ	195,00	ROGER RABBIT	239,00
DAE DALIAN OPUS	140,00	SIMPSON'S	239,00
DOUBLE DRAGON 2	239,00	SIMPSON'S 2	239,00
DOUBLE DRAGON 3	239,00	SOCCEMANIA	195,00
DOUBLE DRIBBLE	239,00	SPEEDBALL 2	239,00
DR MARIO	195,00	SPIDERMAN 2	239,00
DUCK TALES	259,00	SPY VS SPY	239,00
F1 RACE	195,00	STAR TREK	239,00
FACEBALL 2000	259,00	STAR WARS	239,00
FERRARI GP	239,00	SUPERMARIOLAND	195,00
FINAL FANTASY ADV	259,00	SUPER RC PRO AM	195,00
FINAL FANTASY LEG 2	259,00	SUPERSTAR 2	239,00
FINAL FANTASY LEG	259,00	TENNIS	195,00
G. FOREMAN BOXING	239,00	TERMINATOR II	259,00
GRADIUS	239,00	THE FLASH	259,00
CREMLINS 2	239,00	TRY TOON	239,00
HOOK	239,00	TOM & JERRY	239,00
HUDSON HAWK	239,00	TOXIC CRUSADER	239,00
JACK NICKLAUS	239,00	TRADUCTEUR FRENCH-ENGLISH	299,00
KIRBY'S DREAM LAND	195,00	TURN N BURN	239,00
LOONEY TUNES	239,00	ULTIMA	259,00
MARBLE MADNESS	239,00	WAVE RACE	239,00
MEGAMAN 2	239,00	WORLD CUP SOCCER	239,00
METROID 2	239,00	WORD ZAPP	239,00
MIKEY DANGEROUS C	239,00	YOSHI	239,00

GENIAL !!!

ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE
permettant d'utiliser les cartouches US et japonaises
ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 195 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 99 F
AVEC DEUX CARTOUCHE ACHETEEES : GRATUIT

GAME GENIE POUR NES : 490 F

NES USA

GAME KEY
245 F
GAME KEY
avec 1 ou 2 cartouches
125 F
GAME KEY
avec 3 cartouches
Gratuit

TITRES

BATMAN	295,00
CASTLEVANIA III	295,00
CHIP N DALE	430,00
DISNEY ADVENTURE	290,00
HOOK	95,00
ICE HOCKEY	330,00
IMPOSSIBLE MISSION 2	295,00
HARLEM GLOBE TROTTERS	495,00
MEGAMAN 3	430,00
MEGAMAN 4	495,00
MISSION IMPOSSIBLE	250,00
NINJA TURTLES 3	495,00
TERMINATOR 2	490,00

ADAPTATEUR SUPER NES/SUPER FAMICOM : 149 F
AVEC UNE CARTOUCHE SUPER NES OU SUPER FAMICOM : 79 F
AVEC 2 CARTOUCHEES ACHETEEES : GRATUIT

AUTRES TITRES : NOUS CONTACTER

MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE + PERITEL + SONIC 989 F

CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 150 F

AQUATIC GAMES (J POND III)	395,00	JAMES POND	285,00
ART ALIVE	249,00	LAKERS VS CELTIC	399,00
ALIEN 3	425,00	LEMMING	425,00
AVRITON SENNA GP	449,00	MARLE E MADNESS	425,00
BART SIMPSON	385,00	MARIO LEMIEUX HOCKEY	345,00
BEAST WARRIORS	345,00	MARVEL LAND	285,00
BULL VS LAKERS	475,00	MEGAPANEL	285,00
CARMEN SANDIEGO	449,00	MICKEY CASTLE	299,00
CHUCK ROCK	425,00	NHL PA HOCKEY	425,00
DARIUS 2	345,00	PGA TOUR GOLF	399,00
DARK CASTLE	285,00	PIT FIGHTER	385,00
DAVID ROBINSON BASKET BALL	425,00	PREDATOR 2	425,00
DESERT STRIKE	395,00	RAMPART	425,00
DIANA	345,00	ROAD RASH	425,00
DRAGON EYES III (SHANGHAI)	250,00	SIMPSONS KRUSTY'S FUN HOUSE	345,00
EL VIENTO	400,00	SLIM WORLD	395,00
EUROPEAN CUP SOCCER	425,00	SPLATTER HOUSE II	425,00
F1 CIRCUIT	285,00	SUPER HIGH IMPACT	425,00
F1 GRAND PRIX 60 Hz	285,00	SUPER MONACO GP	285,00
F22 INTERCEPTOR	425,00	SUPER SMASH TV	425,00
FANTASIA	285,00	SUPER VOLLEY BALL	295,00
FERRARI GP	425,00	TAZMANIA	425,00
GALAXY FORCE 2 60 Hz	190,00	TERMINATOR	449,00
GHOULS N GHOSTS	345,00	THUNDER PRO WRESTLING	449,00
GLEYS LANCER	449,00	TOE JAM & EARL	299,00
GREEN DOG	395,00	TOKI	345,00
IMMORTAL	395,00	TURBO OUT RUN	285,00
J. MADDEN 92	299,00	USA TEAM BASKETBALL	425,00
J MONTANA 2	285,00	WORLD CUP SOCCER	250,00

MEGA PROMO !

ALICIA DRAGON	385,00	JORDAN VS BIRD	295,00
ARROW FLASH	190,00	KID CHAMELEON	385,00
BAD O MEN	190,00	MASTER OF MONSTERS	190,00
BARE KNUCKLE (street of rage)	190,00	OLYMPIC GOLD	345,00
BLOCK OUT	150,00	PHELIOS	190,00
CRACK DOOWN	190,00	POPULOUS	150,00
DICK TRACY	190,00	QUACK SHOT DONALD	190,00
EA ICE HOCKEY	295,00	ROBOCOD	295,00
GOLDEN AXE 2	249,00	SONIC	190,00
GYNOUG	150,00	STEEL EMPIRE	190,00
HELL FIRE	190,00	SWORD OF SWODAN	190,00
JEWEL MASTER	190,00	WANI WANI WORLD	190,00

GAME GENIE POUR MEGADRIVE : TEL

ADAPTEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F

AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE : 49 F

AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEEES : GRATUIT

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES
TOUTES LES SEMAINES.
N'HESITEZ PAS A
NOUS CONTACTER !

LIVRAISONS RAPIDES
PAR COLISSIMO

GAME GEAR

GAME GEAR + SONIC

1 090 F

GAME GEAR + LOUPE

+ DONALD DUCK

1 090 F

ALIMENTATION SECTEUR 69 F

BATMAN RETURN	245,00
CHESS MASTER	245,00
DONALD DUCK	190,00
MARBLE MADNESS	265,00
MICKEY ILLUSION	245,00
MONSTER WORLD 2	245,00
OLYMPIC GOLD	190,00
OUT RUN	215,00
SONIC	215,00
SUPER MONACO	215,00
SPIRIDERMAN	245,00
SUPER KICK OFF	265,00
WONDER BOY	215,00
WIMBLEDON	265,00

NOMBREUX TITRES EN STOCK,
NOUS CONTACTER

ADAPTEUR
POUR MASTER SYSTEM
99 F

NEO GEO

NEO GEO + PRISE PERITEL

+ Alimentation 220 V

2 490 F

+ Une cartouche au choix d'une

valeur de 690 F

2 990 F

BURNING FIGHT	790,00
LAST RESORT	1 390,00
MUTATION NATION	1 390,00
EIGHT MAN	890,00
KING OF MONSTER II	1 390,00
MAGician LORD	690,00
NAM 1975	690,00

MEGA CD

MEGA CD

+ 1 TITRE AU CHOIX

+ alimentation 220 V

2 490 F

AFTER BURNER III	TEL
ERNEST EVANS	350,00
HEAVY NOVA	350,00
PRINCE OF PERSIA	450,00
SOL FEACE	350,00
THUNDER STORM FX	450,00
WONDER DOG	450,00

Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59818 LESQUIN Tel : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PREUX
Frais de port (console : 50 F)	20 F
TOTAL A PAYER	

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ Contre-remboursement +35 F

SIGNATURE :
(parente pour les mineurs)

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : VILLE :

AGE : Téléphone :

Je joue sur :
☐ SUPER NINTENDO ☐ SUPER FAMICOM ☐ MEGA CD ☐
☐ SUPER NES ☐ NES ☐ GAME BOY ☐
☐ MEGADRIVE ☐ MASTER SYSTEM ☐ GAME GEAR ☐

☐ carte bleue Numéro :
Date de validité :
Signature : C+13

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Prix variables sauf erreur d'impression - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles



**PÉRILS ET
AVENTURES
POUR UNE
TOUPIE
SOLITAIRE!**



Difficile de passer lorsque le sol est un vrai gruyère... Accélérez dans les lignes droites et passez les endroits délicats au pas, ou au quart de tour. Après étude des courbes du terrain, vous en déduirez aussi facilement et logiquement que moi, que le tracé de parcours à été, très librement il est vrai, inspiré du profil de Florence Arthaud. Florence, nous te dédions ce jeu!

SPINDIZZY WORLDS

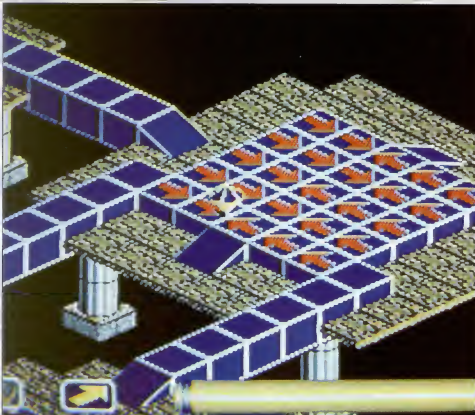


Nous voici dans un bien drôle d'univers... Non seulement personne ici ne regarde Tournez Manège mais, comble de l'étrange, des toupies font exploser des planètes entières! Ces toupies sont en fait les cousines germaines des monstres de It Conquered the World ou bien encore des Killers Tomatoes, car elles parcourent ces mondes géométriques pour y trouver de l'énergie! Méfiez-vous des toupies... Une fois sur place, ces toupies doivent passer sur d'étroites corniches, actionner différents mécanismes pour ouvrir les passages menant aux mondes supérieurs, foncer pour grimper des pentes abruptes donnant sur des gouffres... A chaque fois, leur mission reste la même, collecter de l'énergie en déjouant les pièges du niveau. Si vous ne trouvez pas l'Astuce avec un grand A comme Joypad, vous pouvez toujours abandonner...



Heureusement pour la jouabilité, il est possible d'observer les choses sous plusieurs angles de vue. Un bon moyen pour que la toupie ne se dissimule jamais derrière un pan de mur, changez de vue souvent! Pas trop tout de même car vous finirez vraiment en toupie, et alors attention l'écran!!! Et hop! les quatre heures!





- un concept original sur console.
- le cocktail adresse/réflexion est bien dosé.
- les musiques d'ambiance collent parfaitement.
- les changements de vue sont bienvenus.

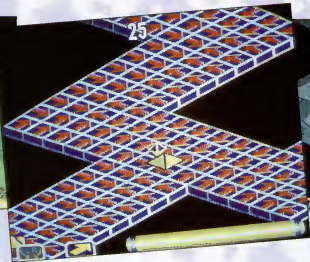


- des "bugs" dans les tests de collision.
- des graphismes très/trop sobres.

Spindizzy Worlds apporte aussi son lot de contrariétés. Dur de bien prendre son virage lorsque l'on a tendance à suivre les flèches! Vous trouvez ça énervant? Mais attendre, il y a pire! Lorsque le piège nécessite adresse ET intelligence pour être vaincu... on rit beaucoup! Du moins avant la cinquantième tentative, après...



Cette fois, c'est un niveau bonus. Remarquez au passage que le mot bonus revient presque autant que le mot princesse dans les jeux vidéo. Doit-on en conclure que les princesses sont des espèces de bonus? Caroline, Stéphanie! J'ai gagné! Mais je m'égare. Ici, vous devrez en un temps limité collecter la maximum de plots énergétiques. Avec des reliefs très sauvages, ces niveaux promettent en rebondissements... ainsi qu'en chutes.



Voilà une scène bien cocasse qui valait bien le coup d'œil. Du mal à aller tout droit? Bonne chance!



Si vous avez parcouru attentivement les pages qui s'offrent (pour une modique somme) à vos yeux, vous aurez certainement remarqué que quelque part, il est fait mention d'étranges corniches. Voici sous vos yeux l'illustration de ce genre de situation. Dans ce cas, un prompt changement de vue s'impose!



Contrairement à ce que l'on pourrait penser de prime abord, Spindizzy n'est pas uniquement un jeu d'adresse. C'est aussi un jeu de réflexion qui est bien loin d'être tou-

jours évident. Si les premiers niveaux se laissent passer sans aucun problème, la suite n'est pas aussi facile. Stressant et stimulant à souhait, Spindizzy est accompagné de musiques idéales pour un jeu de ce genre. Changements de vues, possibilité de parcourir tout le terrain en mode pause, commandes simples et complètes... la maniabilité est un régal, même s'il faut une petite demi-heure pour s'y faire. Un bijou pour ceux qui pensent que le cerveau n'est pas un contrepoids, mais bel et bien un organe utile.

T.S.R.



Spindizzy est une petite touille qui vous rendra complètement marade. Inspiré par le célèbre Marble Madness qui s'est vu adapté sur à peu près toutes les consoles sauf la Super Faim, Spindizzy est un jeu d'adresse qui mettra vos nerfs à rude épreuve. L'action se déroule dans des mondes qui se découvrent par un scrolling multi-directionnel lent, mais d'une parfaite fluidité. Si vous êtes un novice, je ne saurais que vous conseiller de démarrer en monde facile, vous aurez plus d'aisance à comprendre comment diriger la touille et comment amasser les objets disséminés au cours des niveaux. En mode dur, Spindizzy est un véritable calvaire pour le joueur, seuls les plus entraînés d'entre vous parviendront à leurs fins. Assez pauvre au niveau des couleurs, cette production est pourtant assez captivante.

J'M DESTROY



EDITEUR : ASCII
GENRE : ADRESSE-REFLEXION
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : PASSWORDS

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 16
SON : 16
TOTAL : 80%

SUPER FAMICOM

**GROSSES,
PETITES
OU BIEN
MOYENNES,
ÉCLATEZ
LES TOUTES !**

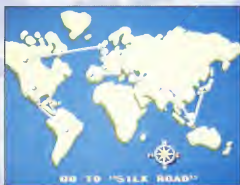
C'est grâce à ces tirs tourbillonnants que vous détruisez les boules ennemies. L'inconvénient de ces tirs, c'est qu'ils sont en nombre limités et que vous ne pouvez tirer à nouveau, qu'une fois le tir précédent disparu. A vous d'être précis sinon pang (dans les denques, pour prendre l'accent du midi).



SUPER PANG



Comme dans tout jeu qui se respecte, il y a des bonus ! A vous de les attraper avant qu'ils ne disparaissent. Mais les boules auront tendance à vous casser les... pieds, et à vous mettre des bâtons dans les roues. Alors hasta la vista bonus ou en bon français, à la revoyure l'cadeau !



Si vous désirez franchement vous faire une idée approximative du nombre de tableaux et de décors, comptez donc les escalas à faire sur cette carte du monde ! A chaque point sur la carte, correspondent plusieurs tableaux de jeu !



Lorsque votre oreille, habile et exercée, capte le son de "pang !", à quoi peut-elle donc bien songer ? Cette simple onomatopée suggère, à elle seule, beaucoup de choses, du départ du cent mètres au nom d'une boisson à faire soi-même particulièrement nauséabonde, dont le nom aurait été légèrement écorché. Eh bien, rien de tout cela ici ! Pang, c'est un jeu où vous devrez casser des boules (...). A travers le monde, dans des paysages pittoresques, vous rencontrerez des sphères bondissantes. Ces sphères sont pourtant singulières, puisque le fait de leur tirer dedans entraîne leur explosion en deux sphères plus petites, et ainsi de suite ! Bien sûr, cela s'arrête au bout d'un moment, les programmeurs ayant pensé que se battre contre des microbes visibles au seul MEB (microscope électronique à balayage), ne serait pas chose facile. Donc, sur un unique écran, vous allez pouvoir éclater des boules, ramasser des bonus, tout en visitant le Népal, la France, l'Allemagne, la Chine... J'en oublie c'est horrible ! Mon 45 ! Pang !

76%



Vous voici vous aussi dans une bulle !
Elles sont partout !
Cette fois, c'est un champ protecteur
qui vous sauvera une fois la vie.
C'est mieux que rien !
James Dean ou Coluche auraient
certainement beaucoup apprécié.

PANG



Le temps s'arrête pour quelques secondes ! A vous de jouer !
Faites un massacre à moindres frais ! Je ne vous l'avais pas dit, mais à chaque
niveau, le temps est limité ! Impossible d'avoir un jeu calme et posé. Après ça
stresss un peu, mais rien de trottetrot graave !! Arrrr ! Ma UUI ! Pang !



Ce mode de jeu ne vous fera pas voyager, mais fera changer le décor, au fur et à mesure de votre progression. Admirez les paysages et dites-vous qu'il y en a encore bien d'autres. Et dire que les vacances sont finies... Ce jeu est un pervers ! Mon 38 ! Pang !



Super Pang est un jeu certainement très sympathique. Seulement, on ne dépense pas plus de 500 francs pour un jeu "sympathique". Les sprites à

l'écran ne sont pas particulièrement beaux (des ronds et un gamin), mais les décors de fond sont, quant à eux, très réussis. L'animation des sprites ne pose pas de problème, c'était bien là la moindre des choses. Dommage que les sons (musiques et bruitages) n'aient pas été plus travaillés, on reste ici très vite sur sa fin. Dernier et ultime reproche, le jeu ne comporte pas suffisamment de variété pour intéresser très longtemps. On rit pendant cinq minutes, on bâille après dix.

TSR



Le principe de ce jeu est d'une simplicité enfantine, mais c'est un jeu de tir pas comme les autres (ce qui est de plus en plus rare) et c'est très fun. Je trouve donc cette version totalement éblouissante, bien que

je dois émettre deux critiques non négligeables. La première, c'est qu'il est vraiment regrettable que l'on ne puisse pas jouer à deux comme dans le jeu d'arcade, d'autant plus que cela ne pose pas de problèmes techniques (surtout quand il s'agit de Capcom). Le second problème c'est qu'au prix auquel sont vendus les jeux sur cette console, il faut faire un choix et qu'en dépit de l'intérêt de Pang, on lui préférera sans doute un Street Fighter II ou un Turtles in Time qui exploitent mieux les capacités de la Super Famicom. Un excellent jeu, mais qui n'est sans doute pas à sa place sur cette console.

AHL



EDITEUR : CAPCOM

GENRE : TIR

TAILLE CARTOUCHE :

7 MB

DIFFICULTÉ : MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4

NOMBRE DE JOUEURS :

1

CONTINUES : 5

GRAPHISMES : 14

ANIMATION : 15

MANIABILITÉ : 14

SON : 11

TOTAL : 76%

VU ET DISPO CHEZ ARKADOID

JOYPAD • OCTOBRE 1992 • 129



**PAN!,
T'ES
MORT!**

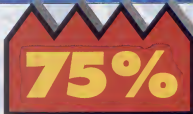


Un conseil pour atteindre un ennemi quand vous le causer, n'hésitez pas à monter au-dessus de sa trajectoire quand vous le prenez en chasse. Les balles qui vous tirez ont en effet tendance à tomber au lieu d'aller vraiment en ligne horizontale.

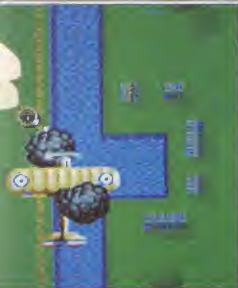
WINGS 2 ACES HIGH



Vous avez Marcel Le Blanc qui a quitté le Canada pour s'entraîner dans la RAF et qui adore la chasse par dessus tout ! Sean Maloney a débuté comme mécanicien avant de tâter du combat aérien, c'est un as en ce qui concerne les machines ! Encore un autre second lieutenant avec John Hargreaves, un ouvrier de Manchester aussi fort qu'un taureau ! Charlie Dexter est un américain qui a choisi la RAF pour assouvir son désir de voler, il est né pour ça ! Le dernier pilote est Lawrence Wells, un maître dans l'art de tirer avec sa Lewis Gun!



Après Pilotwings, Wings 2 nous propose une nouvelle simulation de pilotage aérien en 3D utilisant le mode 7 de la Super Famicom. Il s'agit en fait d'une pseudo suite du Wings de Cinemaware qui a remporté un gros succès sur Amiga. Vous allez participer à la première guerre mondiale vue d'en haut ! C'est un petit coucou muni d'une mitrailleuse que vous pilotez et le problème est que vous n'êtes pas seul dans les airs ! Il y a les allemands, ach ! Ces terribles pilotes de guerre ne font jamais de cadeau. Leur seul but dans la vie est de buter du pilote ennemi ! Tout ce qui touche de près ou de loin à la RAF est synonyme de cible pour ces spécialistes de la lutte aérienne. Or vous êtes un pilote de la RAF (la chasse anglaise de l'époque) et vous êtes bien déterminé à ne pas vous laisser intimider. Le jeu se déroule en vrai 3D avec les montagnes au loin et le sol qui zoom et tourne dans tous les sens selon les mouvements de votre avion. Il est possible de faire des petits looping, ce qui ne sert à rien mais qui est très beau, il faut bien l'avouer ! Les missions se suivent et ne se ressemblent pas forcément puisqu'il peut s'agir de combats en duels ou à plusieurs, de bombardements, voire même d'interceptions de convois. Vous dirigez en fait une équipe de cinq pilotes que vous pouvez sélectionner entre chaque mission, en passant ainsi de l'un à l'autre. Lorsqu'une mission est réussie, vous accédez à la page des caractéristiques du coucou et de son pilote. Une jauge de points vous permet de remplir à votre convenance quatre caractéristiques parmi la capacité de vol, de tir, la mécanique et la solidité. Il sera ainsi possible de créer une équipe de super champions, si vous ne perdez personne en cours de route. Eh oui ! N'oublions pas que c'est la guerre ! Vous perdrez donc des pilotes. Lorsque vous aurez perdu tous vos pilotes, ce sera le Game Over fatidique ! Mais heureusement, un système de password vous permettra de reprendre une partie.



TECHNIQUE DU LOOPING PAR UN PILOTE CONFIRME!

PHOTO N°1 : Un exemple de ce que peut faire le mode 7 de la Super Famicom en zoomant le sol à mesure que vous faites du rase motta.

PHOTO N°2 : Après chaque mission (si votre pilote n'est pas mort), vous pourrez dispatcher des points de bonus dans les différentes jauges. Vous vous constituerez ainsi une équipe de pilotes (5 au début et qui sont interchangeables pendant les parties) de plus en plus confirmés.

PHOTO N°3 : Vous avez un champ car troller un ennemi d'aussi près est rarement bénéfique comme l'un comme pour l'autre des deux pilotes!

PHOTO N°4 + N°5 : Les objectifs, lors des phases de bombardement, vous sont explicités avant que la mission ne débute.

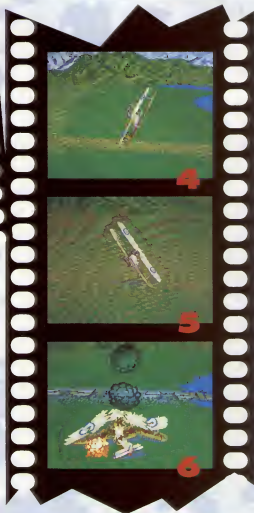
PHOTO N°6 : Attention à ne pas dévier de votre route car vous pourriez louper votre cible.



• Un réalisme rarement égalé sur console.



• Une jouabilité limitée.
• Pas assez d'aides à l'écran, la simulation va trop loin avec l'absence de radar (normal pour l'époque).



WINGS 2 ACES HIGH CONTRE PILOTWINGS

La comparaison était évidente puisque les deux jeux sont basés sur les mêmes effets spéciaux à base de zoom et de rotations, sans parler du style de jeu aérien. En fait, on retrouve exactement les mêmes sensations dans un jeu comme dans

l'autre. Le pilotage est le même, un peu strict dans les mouvements verticaux. Les graphismes sont plus arides dans Wings 2 avec moins de variété. La cartouche de Wings 2 n'utilise en effet que 4 mégas sans co-processeur contre 8 mégas avec co-processeur pour Pilotwings, la qualité s'en ressent. Mais c'est surtout en ce qui concerne le plaisir ludique qu'on choisira Pilotwings. La maniabilité y est bien meilleure et le jeu plus intéressant même s'il ne s'agit pas de tir. Les aficionados des combats en tout genre choisiront, pour leur part, Wings 2.



J'attendais énormément de ce jeu et je suis déçu. Oh ! ce n'est pas une catastrophe technique, loin de là. Le sol zoom avec autant de classe que dans Pilotwings, les rotations sont fabuleuses et les sprites des coucoucs sont réussis. Le problème, c'est qu'il s'agit d'un jeu et non d'une démo ! Il faut dire aux programmeurs que l'on achète les cartouches 600 balles ! Un exemple lors des combats aériens : je sais bien que les radars n'existaient pas à l'époque de la première guerre mondiale mais les pilotes pouvaient se retourner dans leur cockpit pour voir où se trouvaient les ennemis. Dans Wings 2, on passe son temps à voler en cherchant l'ennemi, c'est pas cool ! Et cette horrible impression de saccades lorsque l'avion change de direction, pouah !

OLIVIER



Wings II était l'un des jeux les plus attendus de la fin de cette année. Alors, autant vous le dire tout de suite, il est plutôt décevant. Eh oui, je sais, c'est assez difficile à dire mais c'est comme cela. Même si ce jeu est entièrement basé autour du monde 7 de la Super Famicom, ce qui promettait, l'action est bien trop répétitive pour vraiment attirer le joueur. Même si le nombre de missions est important, tirer sur un deux, voire trois ou quatre avions dans un combat aérien sur une surface donnée sans tenir aucun compte des paramètres, altitude, vitesse, etc... c'est vraiment dommage. Si le concept de base était enthousiasmant, il est également regrettable que l'animation du biplan ne soit pas meilleure. Pas assez fluide à mon goût, Wings II reste un bon jeu mais ne viendra pas chataouiller les meilleurs sur SFC.

J'm DESTROY



EDITEUR : NAMCO
GENRE : SIMULATION DE COMBATS AERIENS
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : PASSWORD

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 12
SON : 15
TOTAL : 75%

SUPER FAMILICOM

DE BIEN DROLES DE REVES...

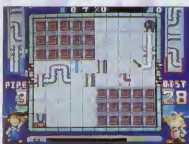


- un jeu de réflexion sympa.
- très drôle à deux joueurs

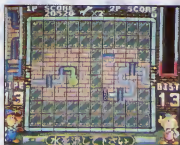


- Les capacités de la console sont ignorées ou presque

PIPE DREAM



L'énorme avantage de Pipe Dream, c'est qu'il se joue à deux simultanément. A deux, tout va beaucoup plus vite si l'un se met d'accord. Coordination plus vite si l'un se met d'accord. Mais on peut aussi jouer au ralenti en cherchant à accumuler le maximum de points. Pour cela, il suffit de remplacer les morceaux de tuyaux placés par l'adversaire, par ceux de sa propre couleur et le tour est joué! En plus, on peut pousser le carré de contrôle de l'adversaire! Rigolade garantie, ou du moins si vous prenez l'option avec mauvais joueur!



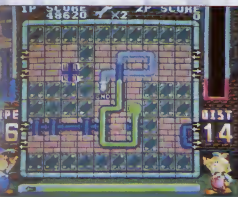
Pour compliquer la sauto, il y aura des chemins partant d'un côté de l'écran et arrivant à l'autre part. Je dis autre, parce que c'est toujours une surprise. On ne peut pas prévoir où vous mènera le chemin, sauf si vous y êtes déjà passé. On a souvent bien des surprises.



Quelque part, vous saviez que vous étiez fait pour être plombier. L'eau et les fuites, quelle passion humide (et non pas torride, c'est autre chose que Pipe Dream, même si... enfin!). Votre but est de réussir à relier deux points présents à l'écran. Le premier point, c'est la sortie d'eau; le second, c'est l'endroit où elle doit aboutir pour ne pas créer d'inondation. Vous devez donc, à l'aide de tuyaux droits, en coude ou bien en T, réussir à relier les deux points. Les tuyaux vous arrivent d'une manière aléatoire entre les mains, et pour réussir, vous devez en poser un nombre minimum. Pas question de faire simple lorsqu'il faut poser 29 morceaux sur un même écran! Comme si cela ne suffisait pas, le temps est limité; viendra le moment où l'eau s'écoulera. Aurez-vous alors fini votre bricolage?

Voilà le petit bouquet de bonheurs!

Temps qui se bloque, vie en plus, points doublés, nombre de tuyaux quand il y a certains niveaux en moins... tout s'achète, encore faut-il avoir l'argent pour. Faites de votre mieux dans les niveaux pour obtenir le maximum d'argent et réussir ainsi facilement dans les niveaux les plus durs.



Preuve que la ligne droite n'est pas toujours le chemin le meilleur. Il faut savoir être tortueux dans la vie, les gens simples se font vite oublier, surtout du tableau des scores.

VU ET DISPO CHEZ ARKADOID



Alors là, je suis dans la merde! Je ne sais pas trop quel dire à propos de ce jeu. Tout comme Pang, je trouve que Pipe Dream est un jeu génial avec lequel je me suis éclaté pendant des semaines et je sens que c'est reparti pour un tour. Mais de là à vous le conseiller, c'est une autre histoire. Car il est vrai que l'on achète pas une Super Famicom pour jouer à ce type de jeu et vu qu'il n'est pas possible de se procurer tous les jeux qui tournent sur cette console, compte tenu de leur prix, il y a bien d'autres titres qui devraient passer avant celui-ci. Alors, il faut bien reconnaître que Pipe Dream est un jeu aussi passionnant qu'original, mais il est quand même plus à sa place sur Gameboy que sur SFC.

AHL ☺

EDITEUR : BPS
GENRE : ACTION/REFLEXION
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUES : PASSWORDS

GRAPHISMES : 10
ANIMATION : NS
MANIABILITE : 17
SON : 12
TOTAL : 77%

77%

GAME BOY

EAT MY SHORT!

BART VS THE JUGGERNAUTS

Juggernauts est une émission de télé très populaire chez les Simpsons et dans la ville de Springfield. Elle met en scène des joueurs venant de tous les horizons et qui sont tous là pour le même but : s'en mettre plein les fouilles ! Ce que les gens savent moins, c'est que les jeux qui interviennent dans Juggernauts font participer directe-

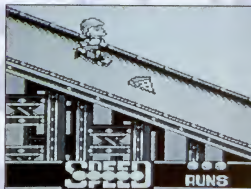
ment les participants et surtout leur vie. Plus il y a de victimes, plus l'audimat monte ! Lorsque le show arrive à Springfield pour un championnat de quatre semaines, un membre de la famille Simpson se voit tout naturellement désigné pour y participer. Selon Homer, le père, dans les deux cas la famille y gagnera : soit elle perdra son

membre le plus gênant, soit celui-ci reviendra avec une coquette somme d'argent ! Au fait, le membre de la famille Simpson désigné à l'humanité se nomme Bart ! Yeah ! Bart Simpson n'y voit d'ailleurs rien à redire

puisque l'une des épreuves consiste à faire du skate-board ! Par contre, d'autres épreuves devront le faire réfléchir, utiliser ses réflexes, se battre avec fougue, etc... Le jeu se déroule sur 4 semaines contenant chacune plusieurs épreuves comme le skate-board, la baston sur la centrale nucléaire, le déminage d'un terrain militaire et autres loufoqueries dans le plus pur style Simpsons !



A votre avis, sur quoi Bart va-t-il foncer les pieds en avant ?



L'une des épreuves de vitesse avec du skateboard sur pizzal ! Attention à ne pas heurter la part de pizza et à ne pas vous faire attraper par les mains qui jaillissent du sol.



De petites animations dynamisent le jeu entre les stages.



Comme ce jeu est bizarre et complètement différent du premier jeu mettant Bart Simpson en scène sur Game Boy ! Dérouté au début, on s'habitue vite au nombre incroyable d'épreuves proposées. Ces dernières n'ont absolument rien à voir entre elles. Un jeu éclectique donc, où l'humour est de mise à chaque instant. Les présentations sont chaque fois longues mais géniales. Les graphismes sont sympathiques ; mais je vous préviens de suite, mieux vaudrait voir le jeu avant de l'acheter, car ce jeu plutôt spécial peut aussi bien plaire que déplaire. Pour ma part, j'aime, sans me rouler par terre. Un bon jeu varié tout de même !

OLIVIER

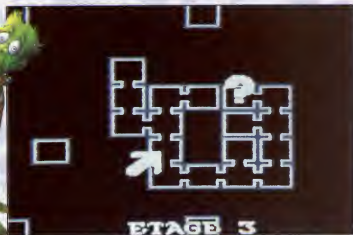


EDITEUR : LJN
GENRE : ACTION
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 14
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : NON

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 15
SON : 17
TOTAL : 81%

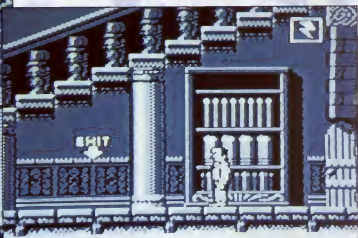
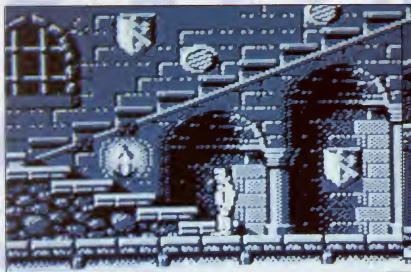
81%

GAME BOY



STRANGERS IN THE NIGHT !

DR FRANKEN



Le Dr Frankenbone n'est plus et ses monstres sont bien tristes ! Il avait créé un petit cheptel bien sympathique mais voilà qu'étant monté au ciel, les créatures se retrouvent livrées à elles-mêmes. On peut dire que dans le vaste château de l'ex-Dr Franken, c'est le bordel le plus complet car j'ai oublié de vous dire que les créatures laissées par le Dr Franken n'étaient pas finies ! Seules, deux d'entre elles se rapprochent un peu du projet du Dr, qui est de fabriquer des humains avec des morceaux d'autres humains. Franky et Bitsy (c'est leur nom) sont deux monstres qui s'aiment et cela rend jaloux les autres ratés de la collection des horreurs ! Un beau jour, ou plutôt une belle nuit (on vit la nuit chez Frankenbone !), les vilains-pas-beaux décident d'enlever Bitsy des bras de Franky, de la couper en morceaux et d'éparpiller les morceaux dans les 7 étages (230 salles à découvrir !) Charmant ! Pour par-

faire le tout, ils transforment ce géant de 2.30m qu'était Franky en petit nain de jardin tout riquiqui ! Vous êtes ce nain aux allures de Frankenstein et devez retrouver les morceaux de votre dulcinée pour espérer pouvoir l'embrasser à nouveau sur ce qu'il lui reste de bouche ! Les scènes d'actions sont la partie principale de ce jeu (scrolling multidirectionnel en vue de profil) mais il faudra aussi réfléchir et s'orienter dans le château, une carte est là pour ça.



Génial, super, trépidant, horrible ! Ce jeu original fait partie de mes préférés du moment. Il mêle en effet astucieusement l'action à l'aventure dans un univers génial. Les graphismes des décors, les ennemis et surtout une musique gothique jamais entendue sur Game Boy, donnent une dimension et une ambiance horriblement dantesque à ce jeu. Vous faites progresser votre Frankenstein dans 230 salles dans lesquelles il faudra trouver des items, combattre les monstres, sauter sur des plates-formes tout en s'orientant grâce à la carte des lieux. Un jeu vaste, superbe et jouable, que demande le peuple ? L'originalité ? Oui ! Oui ! C'est possible !

Olivier

EDITEUR : ELITE
GENRE : AVENTURE/ACTION
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
CONTINUE : SAUVEGARDE

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 17
MANIABILITÉ : 15
SON : 19
TOTAL : 90%

90%

GAME BOY

JE VEUX ETRE LE KING!



KNIGHT QUEST



Déjà à l'âge de 14 ans, vous rêvez de devenir chevalier. Vous avez grandi et c'est devant le Roi Mobraï d'Avalot que vous présentez aujourd'hui pour qu'il vous confie une quête qui vous permettra de réaliser votre rêve de toujours: devenir un chevalier. Le



pays d'Avalot étant menacé par les troupes du Dark Lord situées au Nord, vous allez devoir vous opposer, seul, à cette entreprise machiavélique orchestrée par Dark Lord. Vous déplacez votre personnage, le jeune Willy, dans un vaste pays dont la vue est de dessus. Lorsque vous entrez dans une ville, vous pouvez dialoguer, acheter des objets. Lorsque vous rencontrez des créatures en extérieur, vous devez combattre en choisissant la magie, l'attaque ou la fuite mais vous n'intervenez pas directement. Une fiche de personnage vous indique votre état à tout moment. Un conseil pour débiter: fouillez la Royal City de fond en comble et sortez vers North Woods pour vous entraîner aux combats et gagner de l'expérience. Pour le reste, déterminez-vous!

TERROR FLY APPEAR



Les passionnés de grandes épopées médiévales à l'Excalibur vont être comblés avec ce jeu. Pas de doute possible à ce point de vue! Il faudra néanmoins être aussi fier de jeux d'aventure pour apprécier ce jeu assez technique. Vous ne trouverez pas de scènes d'actions où vous interviendrez, seulement des combats que vous devrez gérer en ce qui concerne la stratégie. Les graphismes ne sont pas aussi sympas que la saga Final Fantasy mais le scénario et l'aventure sont assez intéressants pour combler les plus exigeants. Un jeu qui se rapproche davantage du jeu de rôle avec des options bien utiles comme le sauvegarde, la configuration de la vitesse des dialogues, etc... Pour les fans du genre.

OLIVIER

EDITEUR : TAITO
GENRE : AVENTURE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
CONTINUES : PASSWORDS

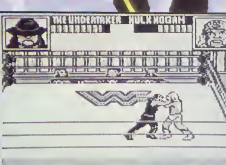
GRAPHISME : 13
ANIMATION : 14
MANIABILITÉ : 17
SON : 15
TOTAL : 77 %

VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

GAME BOY

WWF SUPERSTARS 2

Bienvenue aux rois du ring, aux exterminateurs, aux tas de viande que sont les catcheurs américains! Et bonjour les coups bas, les jetés par dessus les cordes et autres joyusetés bien violentes. Voici le monde de la WWF, la World Wrestling Federation (fédération des catcheurs aux Etats-Unis). Cette suite du premier jeu de catch sur Game Boy qu'était WWF, reprend certains des tueurs présents dans la première version mais ajoute des nouveaux venus pas très catholiques!



On retrouve ainsi Hulk Hogan et Randy Macho

Man Savage mais l'on découvre de nouvelles têtes avec The Mountie, Jake The Snake, The Undertaker et enfin Sid Justice, tout un programme! On retrouve le vue du ring en 3D isométrique et les barres d'énergie en haut de l'écran. Il est toujours possible de balancer son adversaire par dessus les cordes, d'exécuter des roulés boules, des empignonnées et les coups spéciaux. Une simulation pour les gros balaises.

SAUT CHASSÉ DOUBLE NELSON, PRISE DE L'OURS, ET COUP DE LA CORDE A LINGE!

VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA



Les développeurs ne chérissent pas en ce moment sur le front Game Boy! A peine WWF premier épisode est-il sorti que nous voilà avec une suite qui reprend exactement le même principe de combats. C'est surtout à une amélioration technique que l'on a droit avec des sprites bien plus grands et bien mieux travaillés que dans le premier épisode. La maniabilité a été retouchée elle aussi et l'on se prend même à apprécier de jouer à une simulation de catch sur console, ce qui n'est pas évident au départ! Je conseille ce jeu à ceux qui hésitent depuis longtemps à se lancer dans ce sport de brutes.

OLIVIER

EDITEUR : LJN
GENRE : CATCH
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
DIFFICULTÉ : MOYENNE
CONTINUE : NON
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1

NOMBRE DE NIVEAUX : 6
CATCHES : 17
GRAPHISME : 17
ANIMATION : 16
MANIABILITÉ : 18
SON : 17
TOTAL : 84 %



**J'ADORE CE JEU.
MOI, YOSHI!**



YOSHI



Yoshi est le petit dragon vert que l'on retrouve dans les aventures de Mario Bros et notamment dans Super Mario World sur Super Nintendo. Ici, il intervient tout seul comme un vrai héros. C'est qu'il en avait ras le pompon de passer après Mario, le deuxième plan, ce n'est pas bon pour drague! C'est du style: on vous refille l'oscar du meilleur second rôle ou des trucs du genre. Non! Il fallait la vedette à Yoshi et voilà qui est fait directement dans ce jeu made in Nintendo. Il s'agit, en fait, d'un Tetris-Like ou plus précisément d'un clone du fabuleux Dr Mario que vous connaissez tous. Après avoir choisi votre niveau de difficulté et la vitesse du jeu, vous le commencez. Il se déroule de la même manière que Tetris puisque vous guidez Mario (il fallait qu'il s'incrute c'est là) qui réceptionne des objets tombant par paires du haut de l'écran. Le but est de faire des couples avec les objets afin de les faire disparaître pour ne jamais arriver en haut. Quatre colonnes peuvent ainsi se former. Les oeufs de Yoshi vous permettront de faire disparaître des colonnes entières.



Et voici enfin Yoshi sur Game Boy pour les fans de Dr Mario ou Tetris. Pour se dépasser un peu, rien de tel qu'une partie de Yoshi entre un tetriss et un Dr Mario. La réalisation du jeu est bonne (bien que cela ne soit pas son atout principal) et l'on retrouve tout ce qui comble le joueur de base de ce genre de jeu: complètement déssé du jeu, drogue, réajustant tous les autres genres (surtout le shoot-them-up), ultra fier de lui, soi-disant imbattable! Personnellement, étant le genre de joueur décrit précédemment, je préfère Dr Mario qui reste bien plus violent que Yoshi, davantage ciblé sur les plus jeunes. C'est une question de goût! Vous apprécierez, quant à vous, le mode deux joueurs complètement convivial à donf! Un super jeu.

OLIVIER

EDITEUR : NINTENDO
GENRE : ACTION/REFLEXION
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 5
CONTINUE : NON

GRAPHISME : 13
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 17
SON : 17
TOTAL : 86 %



SAGA ULTIMA!



ULTIMA

Pour ceux qui ne connaissent pas la saga Ultima sur micros, sachez que celle-ci a débuté il y a bien longtemps sur les premiers ordinateurs Atari et qu'elle en est, aujourd'hui, à son septième épisode sur PC. Le principe est de faire progresser un héros, son héros, dans un monde vaste où il pourra récolter des items, discuter avec des villageois, se perdre, draguez les minettes, bref, tout ce qu'un héros médiéval peut faire dans la vie réelle! Il s'agit de la mise en console du principe du jeu de rôle dans toute sa splendeur. Le scénario de cette aventure n'est pas des plus originaux mais la quête qui s'en suit est passionnante. Vous devez retrouver les huit Runes volées au Lord British par le Chevalier Noir. Vous choisissez, au départ, un personnage parmi les quatre proposés. Il y a la belle Maria qui ne possède qu'une dague pour commencer mais qui est mage, ce qui peut aider en ce qui concerne l'utilisation des armes magiques. Vous pouvez aussi sélectionner Lolo, un barde qui ne jure que par le tir à l'arc mais préfère éviter les combats au corps à corps. Les gros warriors choisiront Dupre, le meilleur du pays au combat à l'épée! Enfin, Shaminoi proposera ses talents de rangers à ceux préférant un combattant plus fin dans ses actions. C'est parti pour l'aventure! Un écran vous montre votre fiche de personnage, l'écran principal vous propose l'action en vue de dessus où vous pourrez voir votre petit personnage déambuler dans les campagnes ou entrer dans des lieux comme des villages ou des cavernes.



SELECTION MICROMANIA



Eh! Eh! On peut dire qu'il y en a qui l'attendaient, cette version Game Boy d'Ultima, le jeu mythique! Et l'on n'est pas déçu du tout! Bien sûr, les graphismes et l'animation ne sont pas dérivants (même un peu décevants) mais la quête, THE quête, est bien là pour vous faire passer des week-ends studieux à vous tuer les yeux! Il est vrai qu'en ce qui concerne la partie technique, je préfère de loin les graphismes et l'animation des Final Fantasy mais pour le jeu en lui-même, ma préférence va à Ultima qui m'a rattrapé dans mes souvenirs de parties interminables sur Micro. La gestion et la maniabilité sont, quant à elles, plutôt sympathiques puisque l'on peut combattre, discuter, chercher, se mouvoir sans trop de difficultés d'adaptation. Un excellent jeu qui vous prendra la tête longtemps (bien que l'on connaisse qui ont terminé le jeu en un week-end mais sans s'arrêter, lui! Fred)! OLIVIER

EDITEUR : FCI
GENRE : AVENTURE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
DIFFICULTE : MOYENNE
CONTINU : PASSWORD
NIVEAUX DE

DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 8
GRAPHISME : 12
ANIMATION : 12
MANIABILITE : 16
SON : 14
TOTAL : 88 %

GAME BOY

**SPlich,
SPach,
BEUARK!**

TOXIC CRUSADERS



Tromaville vient de subir un cataclysme inédit dans le monde pourtant bien fourni des catastrophes naturelles. Le Dr Killenoff a décidé de poluer cette ville au radium grâce à son armée de zombies mutants, les

Radiation Rangers. Une bande de joyeux lurons, les Toxic Crusaders, ont été choisis pour lutter contre cette invasion de p'tites mauvaises odeurs ! Leur atout, ils sont aussi décomposés et immondes que leurs ennemis, ça permet de lutter à armes égales.

Vous allez donc contrôler l'un des 5 Toxic Crusaders que vous pourrez sélectionner avant chaque niveau. Le jeu est un beat-them-up apocalyptique en scrolling horizontal et vue de profil. Ames sensibles s'abstenir !



Les Toxic Crusaders sont des héros aux États-Unis. Leurs cartoons font fureur chez les jeunes qui adorent voir des monstres en décomposition. Une vague de jeu sur consoles dont ils sont les héros arrive d'ailleurs bientôt et le premier représentant de ces jeux est la version Game Boy. Franchement pas de quoi hurler de plaisir avec une réalisation moyenne quant à l'animation, mais des graphismes de décors assez réalistes, dans le genre centrales nucléaires en pleine dégénérescence ! Les personnages sont bien animés mais leur maniabilité n'est pas au top. Toujours est-il que je me suis quand même amusé à tirer sur du zombie et traverser des zones complètement glauques. Un jeu rafraîchissant !

OLIVIER



EDITEUR : BANDAI
GENRE : BEAT THEM UP
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : PASSWORDS

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 14
MANIABILITÉ : 14
SON : 14
TOTAL : 74%

LES JEUX D'ENFER !

CLUB D'ECHANGE PIXISOFT

CHANGEZ DE JEU !!!

100F MEGADRIE, SUPER-FAMICOM 80F MASTER-SYSTEM, 60F GAMEBOY — pour NEO-GEO nous consulter

Vous pouvez échanger votre jeu avec notice et boîte contre un autre de même valeur. Si celui que vous voulez est d'une valeur supérieure, il faut ajouter la différence.

1991

ASTERIX
CHAMPION EUROPE
CHUCK ROCK
DONALD
ELINSTONES
MARBLE MADNESS
MIKEY
OLYMPIC GOLD
PSYCHIC WORLD
SHADOW OF BEAST
SLASHSHOT
SONIC
SUPER KICK OFF
SUPER MONACOUI
WINBLETON etc...

CADASH 399F
CHUCK ROCK 449F
DAVID ROBINSON 449F
DESERTSTRIKE 399F
DRAGON FURY 399F
EUROPEAN CLUB 449F
GREENDOOG 399F
KID CAMELEON 399F
KRISTY'S FUN 399F
NUH HOCKEY 399F
OLYMPIC GOLD 399F
STEEL EMPIRE 399F
SUP. MONACOUI 399F
TALMITH'S ADV 449F
TAZMANIA 399F
TERMINATOR 399F
TUKI 399F etc...

DES CENTAINES DE TITRES

GROS ARRIVAGE POUR SUPER NES !!!

SUPER FAMILCOM

BATTLE TOADS
CONTRA III
GUN FORCE
LAKERS VS BULL
LEMMINGS
MYSTIC AL NINJA
ROBBOCOP III
SACER CHAMP
TURTLES 4

FINAL FIGHT
JOE'S MAC
HOOK
CASTELVANIA IV
GOMGOM
PARODIUS
LAST FIGHTER TWIN
SUPER VALIS III
KRISTY'S FUN HOUSE
ULTIMATE FOOTBALL

POUR LES AUTRES TITRES CONTACTEZ-NOUS VITE AU

61.23.48.02

ECHANGE / VENTE (V.P.C.)

BON DE COMMANDE à retourner à PIXISOFT, 1 Rue de Metz, 31000 Toulouse. Tél.: 61.23.48.02

Nom: _____ Téléphone: _____

Adresse: _____

ci-joint mon règlement	Commande	Prix	Retour	Ecart
Chèque	Modèle de console	ECHANGE		
Mandat	envoie sous 48 h	100F/80F/60F par jeu		
Contre-rembours	+ frais de port 20F/jeu	80F console TOTAL		
(+ 30F)	TELEPHONER pour les DISPONIBILITES			

LYNX

**EH! LES
GARS!
L'OMBRE
DE LA
BETE SUR
LYNX!**

S'il y a un jeu sur Terre qui un jour a retenu toute votre attention et que vous devriez connaître par cœur, c'est bien Shadow of the Beast. Il a en effet été programmé sur toutes les consoles (ou presque) et tous les micros. Il fallait bien qu'un jour, nos chères petites consoles portables puissent enfin voir ce bijou de jeu dans leur carcasse. Et ce fut fait! Et de quelle manière! Un véritable coup de tonnerre! C'est simple, c'est largement la meilleure réalisation par rapport aux capacités de la machine! On peut vraiment tirer un coup de chapeau aux personnes de chez Atari qui ont dû trimer comme des dingues pour arriver à un tel niveau de réussite. Bref, les éloges étant faits, je vais vous parler un peu de ce qui se passe dans ce soft. Vous incarnez un être étrange, qui s'est fait transformer la face et le reste par des êtres maléfiques dont le but est de lui voler son âme qui est la plus pure que l'on connaisse. Bien entendu, vous ne restez pas les bras



- LES GRAPHISMES SONT FABULEUX.
- LES MOUVEMENTS DU HEROS SONT EXCELLENTS.
- L'INTERET DE JEU EST ENORME.
- LES MUSIQUES SONT REUSSIES.
- LA MANIABILITE DU PERSONNAGE EST TRES BONNE.



- LA DIFFICULTE RESTE TROP GRANDE.

SHADOW OF THE BEAST



croisés devant un miroir en vous apitoyant sur votre triste sort. Non! Vous partez illico presto à la recherche de vos bourreaux que vous jurez de détruire si vous parvenez à les retrouver, ce qui ne sera pas chose aisée. Vous devrez parcourir maints et maints endroits tortueux et souterrains, où de nombreux pièges et ennemis vous attendront pour vous retourner la peau comme une vulgaire couverture!



Je ne crois pas me tromper en vous disant, et même en vous affirmant, que ce Shadow of the Beast là est tout simplement la meilleure réussite sur consoles et micros confondus. J'irai même jusqu'à dire que c'est le plus grand jeu de la logithèque d'Atari! Et j'en suis plus que sûr tant ce jeu est une franche réussite, avec, il faut le dire, une difficulté non négligeable pour les débutants mais aussi pour les pros. En tout cas, si vous possédez une Lynx, ce dont je suis sûr car un bon joueur se doit de posséder cette portable, je vous conseille vivement de courir chez votre revendeur à moustache pour vous le procurer.

TRAZOM



EDITEUR : ATARI
GENRE : BEAT'EM UP /
PLATE-FORMES
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS :
1
CONTINUES : 3

GRAPHISMES : 19
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 17
SON : 17
TOTAL : 96%

96%

TU CROYAIS AVOIR ETE JUSQU'AU BOUT.. TU AVAIS TORT.

TES JEUX VIDEO N'ONT PLUS DE LIMITE...

- ▶ Démarrer à n'importe quel niveau de jeu
- ▶ Plus de vitesse
- ▶ Etre invincible
- ▶ Des vies à l'infini
- ▶ Sauter plus haut
- ▶ Plus de difficulté
- ▶ Plus de force
- ▶ Plus de facilité
- ▶ Plus d'armes
- ▶ Etc, etc, etc...

PLUS DE 700 COMBINAISONS !



ACCESSOIRE COMPATIBLE SUR CONSOLES NINTENDO™ SNES™ ET SEGA™ MEGADRIVE™

Avec GAME GENIE™, le Genie, c'est toi !

POUR TOUTS RENSEIGNEMENTS TEL : (1) 39 98 98 98

GAME GENIE™ est une marque déposée de Codemasters Ltd. Tous les autres noms de produits ou de sociétés sont des marques de leurs propriétaires respectifs. Les droits de propriété intellectuelle sont réservés.

VERSION EXCLUSIVE FRANCAISE
DISTRIBUEE EN FRANCE PAR POWER GAMES



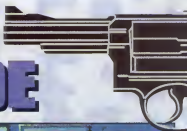
INVENTED BY
CODEMASTERS™

Game Genie™ est une marque déposée de Codemasters Ltd. Tous les autres noms de produits ou de sociétés sont des marques de leurs propriétaires respectifs. Les droits de propriété intellectuelle sont réservés.

Game Genie™ est une marque déposée de Codemasters Ltd. Tous les autres noms de produits ou de sociétés sont des marques de leurs propriétaires respectifs. Les droits de propriété intellectuelle sont réservés.

LYNX

DIRTY LARRY COP RENEGADE



SMITH, WESSON AND ME!



Larry est un flic de tous les dangers. Au début du jeu, lors de l'intro, notre flic se fait convoquer chez le Big Boss pour un briefing. Ce dernier lui reproche le fait qu'il a foutu à la casse les trois dernières bagnoles de Police qui lui avaient été gentiment prêtées. Mais Larry s'en tape complètement, il a fait son job et c'est tout! pour la nouvelle mission qui lui est confiée, son boss lui ordonne de prendre le métro ou de marcher. Il s'agit d'aller débusquer une bande de trafiquants de drogue dans un hôtel mal famé. Le fait que Larry se balade dans les rues à découvert pose un vrai problème qui avait échappé au boss du commissariat. Larry a tellement d'ennemis dans le milieu qu'il ne peut pas faire un pas sans être attaqué par un voyou. Heureusement, il a toujours son Magnum 44 et ses poings d'acier pour se défendre. Et ce que craignait le commissaire arrive: Sur le chemin entre le commissariat et l'hôtel, c'est un vrai cimetière! Ce jeu est beat-them-up à base de tir qui se déroule en scrolling horizontal. Vous dirigez Larry le nettoyeur dans les rues de Soelburg.



Encore un jeu Lynx minable qui n'apporte rien à part de la haine! Je n'accrocherai vraiment jamais avec la Lynx si l'on continue à nous produire des jeux aussi daubés! Les graphismes sont excellents avec des décors réalistes et de grands sprites superbes mais l'animation du scrolling est saccadée et surtout, on s'ennuie dès le début. Il faut avancer, tirer, ramasser des munitions et recommencer le cycle sans même avoir besoin de sauter sur des plates-formes, éviter des pièges, chercher des items, s'amuser quoi! Ce jeu est une daube, il fallait le savoir!

OLIVIER

EDITEUR : ATARI
GENRE : BEAT THEM UP
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
CONTINUES : INFINIS

GRAPHISME : 18
ANIMATION : 12
MANIABILITÉ : 11
SON : 12
TOTAL : 52 %

LYNX

BASKETBRAWL

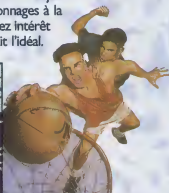
DU BASKET ET DU SANG!



De plus en plus, on voit des jeunes dans la rue se mettre en sueur en jouant au basket, ce jeu qui est devenu réellement populaire depuis que la Dream Team (USA) est passé faire du shopping et qu'elle a pris un peu de vacances bien méritées après leur fameux championnat en NBA. Mais cela dit, je ne pense pas que les gamins en culottes courtes se lardent de coups et se rentrent dedans la face comme c'est le cas dans ce jeu. Après Soccer Brawl sur Neo Geo, voilà donc un nouveau "Brawl" sur une tout autre console. Je n'ai aucune envie de faire une comparaison inutile mais il faut bien avouer que ce n'est pas vraiment une réussite. Alors que faut-il faire dans ce jeu?

Eh bien, c'est très simple: tout d'abord, vous devrez choisir parmi dix personnages à la mine patibulaire, celle qui va vous représenter sur le terrain. Et vous avez intérêt à faire le bon choix. S'il pouvait être rapide, fort et endurant, ce serait l'idéal.

Ensuite, vous jouez votre match contre une personne adverse, sachant que vous pourrez ramasser des couteaux, des fouets et autres objets, et qu'un arbitre viendra vous lasser de temps en temps! Ensuite, si vous gagnez, vous rencontrerez deux, puis trois, puis quatre personnes...



C'est malheureusement trop souvent le cas, lorsque l'on peut se pourlécher les babines devant un bon jeu sur Lynx. Il arrive parfois qu'il y ait un autre qui, tout de suite après, rabaisse le niveau. C'est ce qui se passe en ce moment avec Atari qui souffle le chaud (Shadow of the Beast) et le froid (Basketbrawl). Cela dit, ce n'est pas la fin du monde car, en règle générale, ce jeu est quand même potable. On en a vu d'autres beaucoup plus minables. Ce qu'il faudrait peut-être retenir de ce jeu pour voir les choses du côté optimiste, c'est son originalité: c'est pourquoi je pense qu'il ne faut pas trop condamner ce soft.

TRAZOM

EDITEUR : ATARI
GENRE : SIMULATION
SPORTIVE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
CONTINUES : PASSWORDS

GRAPHISME : 13
ANIMATION : 16
MANIABILITÉ : 15
SON : 13
TOTAL : 65 %

LYNX

KINGFOOD



Un éminent spécialiste des molécules d'ADN vient de découvrir le moyen de réduire la taille de n'importe quel légume de la planète.

Jusque là, pas de problème, vous comprenez tout et d'ailleurs, actuellement, on peut le faire. Mais là où cela se complique, c'est que ces dits légumes vivent! Eh oui, ami! Aussi incroyable que cela puisse paraître, c'est vrai. C'est à partir de ce moment là que tout le monde a jaloué les expériences de cet éminent spécialiste car celles-ci offraient évidemment une notoriété non négligeable pour son inventeur. C'est ainsi que le Professeur Ouglets, qui n'avait jamais rien découvert d'intéressant dans sa vie, -à part qu'il n'avait pas de cervelle et que la porte de ses chiottes se trouvait dans le couloir-, eut envie de s'emparer de cette trouvaille. Il réussit pour cela à souder deux gardes (sacré Ouglets) et la chose fut d'autant plus simple à faire. Arrivé chez lui, il déposa le tout dans son congélateur et alla dormir, comme de coutume. Ce qu'il ne savait pas, c'est qu'il y avait pas mal de légumes dans son congélateur et que, bien entendu, ils allaient tous se réveiller en même temps. Ce fut un vrai bordel. Vous, dans tout ça, vous dirigez une espèce de boîte d'épinards sur pattes qui a pas mal de patate dans les biceps. Il essaiera, dans un premier temps, de se défaire de tous ces fous congelés. Ensuite, il ira faire un tour du côté du frigo. Après, c'est une autre histoire.

BASTON DANS LE FRIGO!



Ce mois-ci sur la Lynx, nous sommes très gâtés! Après le superbe Shadow of the Beast, il nous arrive, sans que l'on s'y attende réellement, un très bon produit made in Atari. Il est vrai qu'avec cette firme, on est en droit de s'attendre à de bons jeux; et c'est le cas, mes amis. C'est même du très bon miam-miam pour la Lynx. On est tout de suite emballé par ce jeu. Et même si l'intrigue est plus que restreinte, on n'en reste pas moins satisfait dès que l'on voit le début du jeu. Après, c'est tout aussi bon. On a très bien en main le bonhomme vert, on peut faire des enchaînements rapides et des sauts de crapauds étonnants. Bien entendu, vous trouverez des bonus multiples qui vous redonneront de la vie, et même un bonus spécial qui vous transformera en goutte verte pour écraser tout le monde. Trazom



EDITEUR : ATARI
GENRE : BEAT THEM UP
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : NON

GRAPHISME : 19
ANIMATION : 17
MANIABILITÉ : 18
SON : 16
TOTAL : 90 %

NUMERAL PLUS

20 63 29 44

Renseignez-vous de 9 h 30 à 12 h 30 et de 14 h 30 à 19 h 30

Vous pouvez passer vos commandes par téléphone du lundi au samedi, ou par courrier à :
3, avenue Emile-Zola - 59800 LILLE

MEGADRIVE

Megadrive + jeu 1290 F
Mega CD (sans jeu) 2890 F
Game Converter (pour xj japonais) 90 F

NOUVEAUTES

de 390 à 490 F
Alesia Dragon
Arch Rival
Bad Omen
Bull vs Lakers
Chuck Rock
Cosmic Stories (CD)
David Robinson Basketball
Detonator Organ (CD)
Dungeon Master (CD)
F-1 Hero MD
Ferrari Grand-Prix
Gleylancer
Grand Slam
Jordan vs Bird
Krusty's Fun House

NOMBREUSES PROMOS SUR TOUTES LES CONSOLES

Lunar The Silver Star (CD)
Monaco Grand-Prix II
Olympic Gold
Prince of Persia (CD)
Rise of the Dragon (CD)
Shining Force (us)
Splatter House II
Thunder Force IV
Thunder Pro Wrestling
Thunder Storm (CD)
Turbo Out Run
Twinkie Tale

SUPER FAMICOM

Super Famicom
+ jeu 2490 F
Super Famicom
+ jeu au choix 2890 F
Super Adapter
(pour jeux US) 150 F

NOUVEAUTES

de 550 à 630 F
Adam's Family (us)
Astral Bout
Combattres
Contra Spirits
F-1 Exhaust Heat
F-1 Grand Prix
F-1 Super Driving

Final Fight Guy
Golden Fighters
Gun Force (us)
Magic Sword
Might & Magic 2 (us)
NCAA Basketball (us)
Parodius
Pit Fighter (us)
Prince of Persia
Ranma 1/2
Robocop III (us)
RPM Racing
Rushing Beat
Street Fighter 2
Super Aleste
Super Cup Soccer
Super Off Road (us)
Syvalion
The Ninja Turtles 4 (us)
The Simpsons
Super Wrestlingmania
Zelda III (us)

TOUTES LES NOUVEAUTES SUR TOUTES LES CONSOLES

Final Fantasy Legend 2
F-1 Hero II
Hook
Hudson Hawk
Mega Man 2
NFL Football
Ninja Turtles 2
Prince of Persia
Pro-Soccer
Robocop 2
Star Trek
Super Hunchback
Terminator 2

GAME GEAR

NOUVEAUTES de 245 à 295 F
Aerial Assault
Aleste
Alien Syndrome
Chessmaster
Donald Duck
Joe Montana Football
George Foreman Boxing
Hyoutan Island
Monster World II
Ninja Gaiden

STREET FIGHTER 2!

Le Must de CAPCOM, enfin disponible sur Super Famicom au prix de 790 F*

*Offre valable jusqu'au 31/12/90. Étude d'opportunité.

Revenge of Dragoon
Slider
Sonic the Hedgehog
Forgotten World
Spiderman
NEC CD
SUPER CD
NOUVEAUTES de 390 à 490 F
Davis Cup
F1 Circus Special
Forgotten World
Genocide
Hawk F-123
Human Sports Festival
LOOM
Panza Kick Boxing
Pop 'n' Magic
Rayxanber III
Shadow of the Beast
Sorcerian

TOUTES LES ACCESSOIRES SUR TOUTES LES MACHINES

Springer Mark 2
Summer Carnival 92
Super Raiden
Super Valls
Terra Forming
NEO-GEO NOUVEAUTES de 890 à 1490 F
Base Ball 2020
Baseball Stars 2
Eight Man
Fatal Fury
Frenzy Football
King of the Monsters 2
Last Resort
Mutation Nation
Ninja Commando
Robot Army
Sengoku II
Soccer Brawl
Thrash Rally

BON DE COMMANDE

Nom : Prénom :
Adresse : Tél :
DÉSIGNATION QTE PRIX
FRAIS DE PORT
Accessoire consommable 30 F
Matériel 100 F / Logiciel 20 F
Contre-Remboursement + 35 F
TOTAL
☐ Chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ Mandat-lettre ☐ Contre-remboursement

Tous nos envois se font Colissimo 48 h ou par Chronopost 24 h. Possibilité d'expédier à l'étranger (nous consulter).

Bon à retourner à : NUMERAL PLUS, 3, av. Emile-Zola - 59800 LILLE

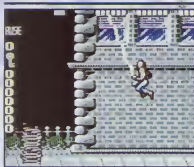
20 63 29 44 / Fax 20 63 29 51

ARRIVAGE DU JAPON ET DES ETATS-UNIS CHAQUE SEMAINE !

GAME GEAR

SPIDERMAN

J'VAIS ALLER TISSER!



Docteur Octopus, le Lizard, Electro et Venom, vont, bien entendu, se joindre à ce triste personnage pour l'aider dans sa tâche. Serez-vous capable d'aider Spiderman à vaincre les deux camps tout en persuadant les autorités de votre bonne foi?



C'est fou ce que ce petit jeu regorge d'astuces. Par exemple, lorsque vous êtes mal en point, vous pouvez très bien choisir de rentrer chez vous, en sélectionnant une icône qui vous le permet. Certes, vous perdrez un peu de temps (15 secondes) à chaque fois, mais votre jauge d'énergie sera remise à niveau et ainsi, vous pourrez repartir à l'attaque sans craindre de mauvaise surprise. D'ailleurs, il y a d'autres icônes, comme celle de l'appareil photo qui vous aidera à coincer vos ennemis. Tout ça pour dire que ce jeu est très original dans son concept, tout en gardant le goût du bon jeu de plates-formes. Les musiques et les sons restent agréables à entendre, de même que les graphismes qui sont assez sympathiques. En tout cas, le plaisir de jouer est là et bien là, et c'est bien le principal, non? TRAZOM

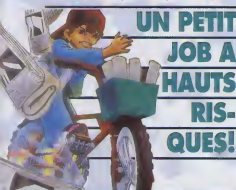


EDITEUR : ACCLAIM
GENRE : ACTION
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 8
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
CONTINUE : NON

GRAPHISME : 16
ANIMATION : 16
MANIABILITÉ : 16
SON : 16
TOTAL : 84 %

GAME GEAR

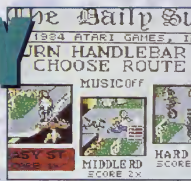
PAPER BOY



UN PETIT JOB A HAUTS RISQUES!



Aaaah! Livreur de journaux! Quel superbe métier! Oui, tout à fait Thierry! Effectivement Jean Michel! Ta gueule Thierry! La tienne Jean-Michel! Eh! Oh! Vous avez fini les deux blaireaux! On va pouvoir parler du jeu, non! Bon. Merd. Amen. Tout d'abord, il faut vous dire que ce n'est pas la première fois, et certainement pas la dernière, que l'on retrouve notre livreur à bicyclette. D'ailleurs, il n'a qu'une envie, c'est faire son job le plus rapidement possible, tout en étant efficace. Et c'est ce qu'il fait! Mais malheureusement pour lui, il est né aux Etats-Unis et là-bas, on a été obligé à la distribution de journaux chaque fois que vous serez en manque. Autre chose également importante: il faut livrer les newspapers seulement chez les abonnés, car c'est uniquement dans ces conditions que cela pourra vous valoir une bonne presse, le lendemain, dans les... journaux! Alors, vous savez ce qu'il vous reste à faire. Ne pas défoncer les pelouses, ne pas écraser les smurfs, et surtout bien distribuer les journaux. D'ailleurs, vous pourrez toujours vous entraîner à la sortie de la ville sur un terrain vague.



Sincèrement, je crois que l'on tient là la meilleure version de Paper Boy sur une console. Et qui plus est, portable! Déjà, le fait de pouvoir choisir son niveau de difficulté est très important, car celle-ci étant assez grande, il est préférable et plus intéressant de commencer par le moins ardu, même si cela reste tout de même peu évident. Il vous faudra donc pas mal d'entraînement avant de pouvoir balancer vos feuilles de chou les yeux fermés et un walkman sur les oreilles. Avant d'en arriver là, il vous faudra un petit peu de patience car vous n'êtes pas au bout de vos peines!

TRAZOM



EDITEUR : TENGEN
GENRE : ACTION
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : INFINIS

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 14
MANIABILITÉ : 14
SON : 14
TOTAL : 80 %

GAME GEAR



**LE MEILLEUR?
AYRTON BIEN
SUR!**

AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GRAND PRIX II



C a y est, c'est le grand jour, vous vous êtes entraîné tout l'hiver pour être au top le jour "I". Vos mécaniciens ont fait un boulot monstre durant toute l'inter-saison, et maintenant ce sera à vous de mener la voiture à la victoire. Dites vous bien que pour en arriver là, vous avez fait des tonnes de sacrifices et qu'enfin, un team manager de haut niveau a fait appel à vos services pour cette année. Vous tenez enfin la voiture de vos rêves avec sa suspension active, son freinage et son accélération gérés électroniquement, sans oublier le nouveau moteur V12 qui développe au bas mot 850 chevaux! Du jamais vu sur les moteurs "atmo". Vous ne devez pas, vous ne pouvez pas décevoir ceux qui ont misé sur vous! Vous allez devoir affronter les meilleurs pilotes du monde, dont un certain Ayrton Senna. Souvenez-vous, il était votre idole jusqu'à

aujourd'hui. Oui, car cet après-midi, vous ferez tout pour le battre! Vous devez vaincre le meilleur pour être reconnu comme le nouveau "best pilote" du monde. Il n'y aura pas trop de 16 circuits pour terrasser votre adversaire, car il est coriace. Good luck!



Je vais essayer d'être objectif, car moi, dès que l'on me parle d'Ayrton Senna (en de bons termes, évidemment), je suis vraiment très content. Et d'ailleurs,

je ne peux que l'être de nouveau en voyant ce jeu, car il est à bien des égards, assez exceptionnel. Tout d'abord, l'impression de vitesse, qui est primordiale dans ce genre de jeu, est superbement bien rendue. Ensuite, les multiples options du style réglage de la voiture, choix des vitesses, du circuit etc., sont vraiment très agréables. Evidemment, les sons et les musiques rendent bien ce soft vivant et je ne vous conseillerais que trop de vous le procurer, car il est, et de loin, le meilleur jeu de course de FI sur Game Gear. TRAZOM



**EDITEUR : SEGA
GENRE : COURSE
AUTOMOBILE
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 16
CIRCUITS
NOMBRE DE JOUEURS :
1 OU 2
CONTINUES : PASSWORDS**

**GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 16
SON : 17
TOTAL : 92%**



Shoot Again

145 rue de Flandre, 75019 PARIS. M^o Crimée, ouvert du lundi au samedi de 10H30 à 19H00. NOUVEAUX TELEPHONES :
SHOOT AGAIN SPECIAL SEGA (16-1)40.34.36.26
SHOOT AGAIN SPECIAL SUPER FAMICOM (16-1)40.38.02.38

LES NEWS DISPONIBLES, LES PREVIEWS, LA LISTE DES JEUX DU CLUB D'ECHANGE III!

Retrouvez vos rubriques préférées, consultez les jeux d'occasions, la promo du mois. Gagnez bientôt une Super Famicom et des dizaines de cartouches !!!

DES MILLIERS DE PIN'S

SHOOT AGAIN A GAGNER.



**36-15
SHOOT
AGAIN**

**ECHANGEZ VOS CARTOUCHES. DECOUVREZ
DES CENTAINES D'AUTRES JEUX.**



**LE PLUS GRAND CLUB
D'ECHANGE DE FRANCE**

Plus de 500 cartouches en stock, des jeux de qualité en très bon état, un service VPC rapide et simple.

LES TARIFS

GAME BOY
1 JEU CONTRE 1 : 50 F PAR JEU
SUPER FAMICOM
1 JEU CONTRE 1 : 150 F PAR JEU
MEGA DRIVE
1 JEU CONTRE 1 : 100 F PAR JEU
MASTER SYSTEM
1 JEU CONTRE 1 : 75 F PAR JEU
CORE GRAFX
1 JEU CONTRE 1 : 80 F PAR JEU

**2 JEUX
CONTRE 1
GRATUIT !!!**

Bon à découper puis à retourner rempli avec vos jeux à : "Le plus grand club d'échange de France" SHOOT AGAIN, 145 rue de Flandre 75019 Paris.

☐ J'envoie 1 jeu contre 1 en réglant la somme correspondant à ma console + 30 fs de port
☐ Je donne 2 jeux contre 1 et bénéficie de la GRATUITÉ des frais de retour en cas d'acceptation
Je donne :

Je désire :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



**DUR BOULOT
QUE D'ÊTRE
PRINCESSE!**



ZELDA 3

A LINK TO THE PAST

**SUPER
NINTENDO**



Oyez! Oyez! Braves gens! Laissez un pauvre troubadour vous narrer une fabuleuse histoire! Jadis, dans le Royaume d'Hyrule qu'un roi magnanime et puissant dirigeait, existait un endroit magique et curieux : la Terre d'Or. Alors que nombre d'aventuriers téméraires y couraient pensant y faire fortune, les choses prirent soudain une tournure singulière. Des démons issus des 666 couches des Enfers sortirent de partout et envahirent la Terre d'Or. Le roi décida alors, avant qu'il ne soit trop tard, de clore la porte de ce monde avec l'aide de sept sages. Longtemps après, au royaume d'Hyrule, le bon roi fut déposé par le sorcier Agahnim... Le sorcier tenait à briser le sceau préservant la Porte, mais pour cela, il lui fallait réunir les descendants des sept sages. A ce moment précis, la Princesse Zelda sut qu'elle était en danger! Dès lors, un jeune héros (hep! là c'est vous!) partit la sauver du donjon. Sa route sera longue; après une quête de trois médaillons, une épée, et une autre de sept gemmes magiques, il devra... Et puis, c'est à vous de faire la suite!



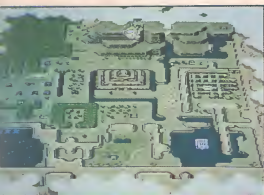
- deux quêtes absolument incroyables.
- une réalisation technique hors pair.



- les textes en français ont tendance à faciliter les choses.
- le jeu n'est, malgré tout, pas exempt de ralentissements.



Zelda III, c'est aussi un nombre faramineux de donjon à explorer dans les moindres recoins. Oublier une salle, c'est aussi peut-être oublier un objet vital ou une portion de cœur. Si vous commencez avec trois coeurs, il en reste encore 17 à trouver! Gigantosque!



C'est dans ce monde étrange que se déroulera la seconde quête. Pour accéder à ce lieu, utiliser les téléporteurs sur la montagne. C'est votre seule et unique chance pour atteindre certains objets très spéciaux.



Voilà Incontestablement l'un des trois meilleurs jeux sur cette console. Deux quêtes grandioses truffées de trucs, d'astuces et d'action. C'est du Zelda quoi! Les effets sonores sont incomparables, les graphismes vraiment beaux et la maniabilité (on se sert des quatre boutons du pad, left et right ne servant pas) est parfaite. Seule, l'animation subit quelques rares ralentissements ça et là. L'inconvénient (l'avantage diront certains) de cette version, c'est que les textes sont en français. Cela revient à dire que les passages secrets et bon nombre de subtilités sont indiqués. Plus la peine de chercher. Toutefois, même si l'on va beaucoup plus vite que sur la version SFC, on y passe encore pas mal d'heures.

T.S.R.

EDITEUR : NINTENDO
GENRE : ACTION/AVENTURE
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
TEXTE A L'ECRAN : FRANÇAIS
NOMBRE DE NIVEAUX : 2 QUÊTES
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 3 SAUVEGARDES

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 14
MANIABILITÉ : 19
SON : 18
TOTAL : 98%

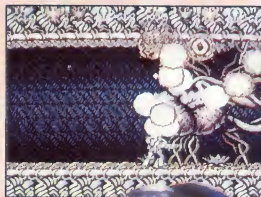




**UN CONTRAT EN
OR POUR LES
PROBOTECTORS**



SUPER PROBOTECTOR



Les monstres qui ont décidé d'envahir
la Terre peuvent se la permettre vu
leur grosseur par rapport aux défen-
seurs de la Planète,
en l'occurrence, vous!
(Mais avec de la
détermination, on
arrive à tout:
la preuve est sur
ce cliché)



- Des graphismes fous (décors et personnages).
- Des sprites nombreux, grands et quelquefois énormes.
- Les effets spéciaux made in mode 7 pour améliorer le tout.
- Des sons délirants.
- Une durée de vie intéressante.

• T'es fou ou quoi?

Il était une fois, une boîte de conserve qui en avait ras le bol d'attendre un éventuel acheteur dans le rayon d'un supermarché du futur. Celle-ci décida de partir en guerre contre les terribles mutants qui étaient en train d'envahir la Terre. Elle passa au rayon des grille-pain métalliques pour emmener avec elle une autre machine de guerre! Il est temps maintenant d'aller lutter dans un univers complètement apocalyptique! Le premier niveau débute fort puisqu'il s'agit de traverser un no man's land encerclé par les ennemis. Il y en a pratiquement partout qui vous tirent de face, dans le dos et perchés plus haut. Il y a même des chiens tueurs! Vous contrôlez votre boîte de conserve à pattes en la faisant courir droit devant dans un scrolling horizontal du décor. Le machin en ferraille peut tirer dans toutes les directions et sauter sur les plates-formes. Après cette première zone urbaine, le personnage se retrouve plongé dans un enfer de feu. Le deuxième niveau change complètement de physionomie puisqu'il s'agit de se déplacer en vue de dessus dans un labyrinthe de ponts minés. C'est tout le décor qui tourne autour de votre personnage quand vous le faites changer de direction. A deux joueurs, l'écran se divise alors en deux vues. Les autres niveaux retrouvent le scrolling multidirectionnel avec des boss de fins de niveaux toujours plus originaux. Des combats fous, fous, fous!

La grande différence entre la version française et la version japonaise sortie il y a plusieurs mois sous le nom de Contra IV, réside dans le fait que les deux héros sont des robots. Dans Contra IV, il s'agissait d'humains musclés comme des Schwarzenegger. Tout le reste n'a pas été retouché, vous voyez donc la grande différence!



LES DEUX TYPE DE VUES



95%



Comment ne pas admirer un tel jeu! Tout est là pour nous régaler. L'action ne perd jamais en intensité, avec une grande difficulté pour terminer le jeu, tant mieux! Les graphismes, ensuite, donnent merveilleusement bien le ton puisque les décors sont toujours plus somptueux et les ennemis bien dessinés. L'ambiance sonore est excellente, autant pour les bruitages que les thèmes musicaux. Enfin, l'aspect technique tient souvent de la prouesse lors des niveaux en vue de dessus à deux joueurs, avec les décors qui tournent autour des personnages. Je ne vous parle pas des autres effets utilisant le mode 7 alors qu'il ne s'agit, au départ, que d'un bête jeu d'action et de tir en progression. L'un des 5 meilleurs jeux sur Super Nintendo, pour l'instant! OLIVIER

EDITEUR : KONAMI
TAILLE : 8 MEGAS
GENRE : ACTION
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
CONTINUS : INFINIS

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 16
MANIABILITÉ : 18
SON : 18
TOTAL : 95%



**ULTIMATE
FIGHTER!**



STREET FIGHTER II



Avec Honda, c'est l'ancienne école japonaise qui est à l'honneur. Les habitués ne prendront pas ce sumo qui a souvent du mal dans les combats avancés au mode deux joueurs. Une poigne d'acier quand même!

Dhalsim est un spécialiste du Yoga. Il peut souffler des flammes et allonger ses membres d'une façon bien particulière. Ceci rattrape son manque de rapidité.

- Des graphismes grandioses pour les décors comme pour les personnages.
- Des mouvements nombreux et des coups spéciaux hallucinants.
- Un mode deux joueurs d'une durée de vie illimitée.

• Ça va pas, non!



L'enjeu est de taille puisque vous luttez pour devenir le champion intergalactique de caramels dans la tronche que l'on nomme communément le trophée Street Fighter. Venus des quatre coins du monde, huit champions (c'est mathématiquement bizarre tout ça) viennent se taper dessus pour la gloire! Le plus drôle dans l'histoire, c'est que cela fait des années qu'ils améliorent leur technique en transformant leur vie en véritable sacerdoce voué à une cause: le combat. Chaque warrior possède sa propre technique de lutte souvent bien imprégnée de la culture du pays dans lequel il vit. En mode seul ou à deux joueurs, vous choisissez votre héros du jour et c'est parti pour l'empoignade du siècle en deux rounds gagnants. Pour l'anecdote, sachez que quatre combattants (juste quatre) vous attendent si vous arrivez à vaincre tous les adversaires du championnat. Un jeu pour les poètes!



Chun Li, la chinoise, est la seule femme du jeu mais quelle femme! Un des combattants les plus rapides du jeu.



Comment critiquer un tel jeu? On a déjà tout dit sur cette adaptation 16 bits du succès mondial d'arcade. Les combinaisons des mouvements et des coups sont incroyablement touffues. Votre inspiration vous permettra de réaliser de superbes enchaînements. Bien sûr, il faut aimer ce genre de jeu qui n'a rien à voir avec les beat-them-up classiques à progression. Ici, on se tape dessus à un ou deux joueurs en combats singuliers. On retrouve sur la version française exactement les mêmes combattants que la version Super Famicom mais on observe quelques curieux changements de noms, par exemple Bison qui devient Balrog. Les combattants ne crachent plus de salive lors des coups dans le ventre mais tout le reste n'a pas bougé d'un poil, un vrai régal.

OLIVIER

EDITEUR : CAPCOM
TAILLE : 16 MEGAS
GENRE : BEAT THEM UP
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE NIVEAUX : 12 COMBATTANTS
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 5
CONTINUES : INFINIS

GRAPHISMES : 19
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 18
SON : 17
TOTAL : 97%





**RECHERCHE
DULCINÉE
DÉSESPÉ-
RÉMENT!**

ADVENTURE ISLAND



Votre copine changée en pierre. Comme c'est triste du finir comme ça.
Pourquoi tu dis triste, TSR? Quoi? Mais t'ai rien dit, moi! Ah ouais?
T'as vraiment d'ta chance tu sais!



En skate-board, des récentes études ont montré qu'il y avait beaucoup plus d'accidents en tous genres que pour les péions simples.
Ah ouais? Pardon TSR?! Non, rien!

- Les graphismes sont vraiment au top.
- Les personnages sont très bien animés.
- Les musiques sont des tubes consoles en puissance.
- La maniabilité est bonne.

Le nombre de continues est vraiment trop faible.



rendre sur les lieux du péché, et ainsi, en moins de mots qu'il n'en faut pour le dire, changèrent en statue la pauvre copine de Jerry. Le sang de ce dernier ne fit qu'un tour et il partit, illico presto, à la poursuite du vil pour lui régler son compte. Je ne vous cache pas qu'il va avoir du fil à retordre. Ceci dit, bonne chasse!

Dans les entrailles de la terre, heureusement que vous possédez une lanterne!



Ce pur jeu de plates-formes en réjouira certainement beaucoup plus d'un, tellement ce jeu est un véritable régal. Aussi bien pour les yeux que pour les oreilles. Pas encore pour le porte-monnaie, mais ça viendra. Dès le départ, avec ce superbe zoom de présentation, on comprend que le soft ne peut pas être raté. Et effectivement, c'est le cas. L'animation très fluide du personnage ainsi que les sublimes musiques, nous mettent tout de suite dans l'ambiance. On a envie de casser du méchant! En skate-board, dans des grottes, sur les pentes enneigées, vous allez devoir affronter pas mal d'énormités, et ce, à un rythme on ne peut plus endiable. Seule ombre au tableau par rapport à la version japonaise: le nombre de continues qui passe de 7 à 2! Rien que ça! Bah, la durée de vie n'en sera que plus prolongée!

TRAZOM

**SUPER
INTERVIEW**



EDITEUR : HUDSON SOFT
**GENRE : ACTION/
PLATES-FORMES**
DIFFICULTÉ : FACILE
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 2

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 17
MANIABILITÉ : 16
SON : 18
TOTAL : 82%



BIG MONEY!
BIG PRIZES!
OH! I LOVE IT!



SUPER SMASH TV



Pouvait-on faire mieux qu'un jeu télévisé où il faut abattre des centaines d'hommes, de chars, d'hommes-serpents et de robots, pour remporter quelques grille-pain ou une boîte de jeu Smash TV? Non, et les producteurs du futur le savent! Imaginez un peu les émissions que l'on peut faire! "Emission spéciale profs d'allemand"! "Spéciale hommes politiques"! Ceux qui viennent de suggérer "spéciale testeurs" sont virés! Mais la grande astuce de Smash TV, c'est aussi qu'il faut trouver des objets bien spécifiques. Tout d'abord, il faut posséder dix clés, mais aussi cinq objets spéciaux! Ces objets se trouveront dans des salles secrètes! Même une fois atteint le Pleasure Dome (où les bonus à collecter valent le coup d'oeil, je n'en dis pas plus), la partie ne sera pas forcément gagnée. Cherchez les salles secrètes au milieu du carnage et faites de votre mieux!



Une fois n'est pas coutume, en guise de légende, voici une astuce (Mlle Tonton Stéphane y va pas être content). A l'écran du choix entre 1 ou 2 joueurs, faites bas, L, R, haut, et vous arriverez à un écran où vous pourrez booster vos vies et vos continues jusqu'à sept. Croyez moi, ce ne sera pas de trop!

- Unique en son genre pour se défouler.
- Génial à deux joueurs.
- Niveau de difficulté élevé.
- Pas de ralentissements.

- beaucoup trop dur seul.
- problèmes d'affichages de sprites.



C'est sans doute la première fois dans Joypad qu'un titre se retrouve trois fois de suite dans le même numéro. On ne peut vraiment pas dire que les prestations de Smash TV sur Sega aient été exceptionnelles. Avec cette version, c'est tout autre chose. Tout d'abord, la maniabilité, unique en son genre, est un régal. Quatre boutons de tir pour quatre directions! Les graphismes ne sont pas particulièrement beaux, mais loin d'être immondes et l'animation n'est pas sans afficher certains "bugs" du genre "tiens où sont mes jambes?". Très difficile (cf le dernier Joypad et les astuces de Stef), ce dévolu vous fera passer des moments uniques et sanglants. T.S.R. 😊

EDITEUR : ACCLAIM
GENRE : TOTAL CARNAGE
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE NIVEAUX : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUES : JUSQU'A 7
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 16
SON : 16
TOTAL : 88%





DE LA BASTON EN TRANS-AM!



RIVAL TURF

- c'est beau, surtout les décors.
- on peut jouer à deux.

- trop limité dans les sprites.
- trop limité dans les prises.
- trop facile.

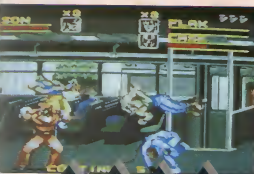
Jack Flak et Oozie Nelson s'attaquent à le pègre! Dans les rues de Los Angeles, dans des cars, ou plus encore, dans la jungle sud-américaine ou sur les quais d'un port perdu. Tous les décors seront propices

au combat que mène cette brigade anti-gang très spéciale. Usant chacun de leurs propres prises, Jack et Oozie (Jack-Oozie, tiens, tiens?) casseront tout! Vous pourrez choisir un "mode colère". Grâce à ce mode, dès que l'un des deux combattants se prendra un vilain coup, il se mettra en colère et pourra foncer dans le tas en étant invincible, ou berserk pour les nordiques. Malheureusement, en se fâchant, il perdra aussi de l'énergie. A vous aussi de décider si les Jack et Oozie peuvent ou non se frapper! Seul véritable danger du parcours, les boss de fin, et encore, si vous êtes dans le bain (facile avec Jack-Oozie) cela ne devrait pas poser de problème.



A deux c'est mieux! Progresser dans les rues ne suivant le scrolling horizontal. Se scrolling s'arrêtera de temps en temps, histoire de vous laisser le temps de faire de la place!

Vous voici seul face aux gangs de la rue. Essayez donc de ramasser un couteau ou bien un bâton de dynamite pour faire le mécano!



Il faut le dire, le jeu de baston est, avec le shoot them up, un genre qui possède de très nombreux représentants et cela, toutes consoles confondues. On peut donc légitimement être très exigeant vis-à-vis de ces jeux. Rival Turf propose de bons graphismes, une bonne animation qui n'échappe pas aux éternels ralentissements et des musiques qui tirent habilement leur épingle du jeu. Par contre, on peut reprocher à ce soft qu'il ne propose pas suffisamment de variété dans les sprites ennemis (même pas dix!), ainsi que dans les techniques de combats, et enfin, le jeu est beaucoup trop facile (surtout à deux). Comme quoi un bon jeu n'est pas forcément un grand jeu.

T.S.R.



EDITEUR : JALECO
GENRE : BASTON
DIFFICULTÉ : FACILE
NOMBRE DE NIVEAUX : 2
QUÊTES
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUES : 5

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 15
MANIABILITÉ : 17
SON : 17
TOTAL : 79%



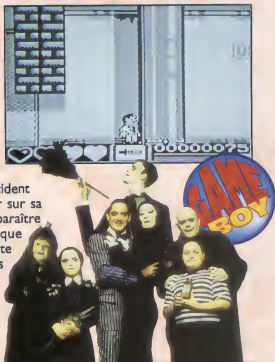


**CREEPY, KOOKY,
OOKY, SPOOKY**



THE ADDAMS FAMILY

La Famille Addams a de gros problèmes ces temps-ci. Leur avocat de famille, Tully Alford, lui a fait un "petit dans le dos". Il a réussi à magouiller afin de leur prendre leur maison en hypothèque. Les Addams se retrouvent donc à la rue. Tully Alford veut en effet retrouver le trésor de la famille. Alors que Morticia, Lurch, Granny, Pugsley et Wednesday décident d'aller tenter de convaincre leur avocat de revenir sur sa décision, ce dernier en profite pour les faire disparaître aux quatre coins de l'immense demeure. Lorsque Gomez, le père de famille, essaye de trouver le reste de la famille, il ne trouve personne. Vous êtes Gomez et devez traverser les niveaux suivants : Cimetière, Bois, Chaufferie, Réfrigérateur, Rivière, Boîte à jouets, Grenier, Cachots et enfin Salle de Torture ! Il vous faut retrouver les membres de la famille Addams un par un.



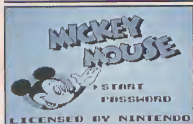
Les amateurs de la famille Addams seront comblés de retrouver leurs héros sur Game Boy. D'autant que le jeu d'Océan est loin d'être rabé ! Ce n'est pas un super jeu mais son intérêt est bien réel avec une foule de lieux à découvrir et des combats qui interviennent sans cesse. Les graphismes ne sont pas déments mais on y retrouve tous les aspects des films de la saga Addams. Je trouve personnellement les mouvements de Gomez très limités et sa maniabilité limitée. Quoi qu'il en soit, le jeu est rigolo et très prenant. **OLIVIER** 😊

EDITEUR : OCEAN
GENRE : AVENTURE/ACTION
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUS : PASSWORD
NIVEAU
DE DIFFICULTÉ : 1

GRAPHISME : 14
ANIMATION : 16
MANIABILITÉ : 14
SON : 17
TOTAL : 77 %



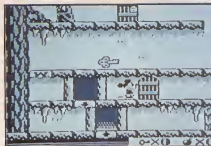
EURODISNEYBOY!



MICKEY MOUSE



La sortie de Mickey Mouse sur Game Boy en version officielle va me permettre de clarifier la situation en ce qui concerne le nombre de versions de ce jeu. L'un des premiers jeux sur Game Boy fut Mickey où il fallait guider la petite souris dans des labyrinthes en vue de profil afin de lui faire récupérer des clefs. Le même jeu sortit à l'époque sous le nom de Bugs Bunny avec, comme seule différence, le héros qui, à l'écran, n'était plus Mickey mais Bugs Bunny, ce dernier évoluant dans le même jeu. Au début de cette année, Bugs Bunny 2 est sorti sur Game Boy en reprenant le principe du premier épisode. Auparavant, un Mickey Dangerous Chase était sorti mais il s'agissait d'un jeu d'action plates-formes reprenant le principe du Mickey de la Game Gear. Et voilà qu'aujourd'hui sort Mickey Mouse qui n'est que la simple adaptation de Bugs Bunny 2 avec les mêmes niveaux, les mêmes actions mais un personnage qui change. Alors voilà, il s'agit toujours de trouver des clefs pour passer au niveau suivant!



Je ne saute pas vraiment de joie au vu de ce Mickey Mouse, copie conforme de Bugs Bunny 2 qui ne m'avait pas beaucoup plu. Le jeu est intéressant au début mais devient trop vite ennuyeux. Les graphismes ne sont évidemment pas au top niveau (vu le genre de jeu) et l'animation est parfois saccadée. Mieux-être, mi-action, il pourra néanmoins intéresser des joueurs qui auront la patience de rester accrochés au jeu de longues heures. Ce jeu a, en effet, la capacité de tenir longtemps un joueur, même un bon ! Une bonne durée de vie donc, malgré les mots de passe. **OLIVIER** 😊

EDITEUR : KEMCO
GENRE : ACTION
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 1
NIVEAU
DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 28

GRAPHISME : 12
ANIMATION : 13
MANIABILITÉ : 15
SON : 12
TOTAL : 69 %



TINY TOON



**VEZ TOUS VOIR
BUNNY JUNIOR,
BUNNY ET TOUS
SES AMIS!**

ses propres munitions (pastèques pour l'un, carottes pour l'autre) les vies étant mises en commun. Le but du jeu est de progresser sans perdre de vie et en trouvant le plus d'items ou de salles secrètes à collecter.



Un jeu génial qui apporte au jeu de plate-forme un petit plus avec le système de changement de joueur au cours du jeu. De plus, les graphismes sont hyper bien foutus et donnent l'ambiance cartoon au jeu. La maniabilité est excellente. Pourquoi alors ne pas mettre une note encore plus importante? C'est simple: le jeu se termine beaucoup trop facilement, c'en est même une honte! Pourquoi nous faire baver avec des jeux aussi beaux et aussi rigolos à jouer pour nous décevoir au final avec une durée de vie minable!

OLIVIER

EDITEUR : KONAMI
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : INFINIS
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 4

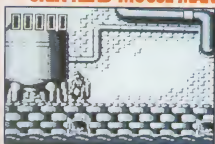
GRAPHISME : 16
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 18
SON : 18
TOTAL : 85 %



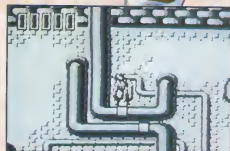
BATMAN RETURN OF THE JOKER



SKIN HEAD-MOUSE MAN



Un cavalier qui surgit du fond de la nuit court vers l'aventure au galop; son nom, il le signe à la pointe de ses griffes, d'un B qui veut dire Batman! Après un premier jeu sur Game Boy, si beau qu'il fit des victimes, voici venu le temps des rires et des chants avec un nouveau style puisqu'il ne s'agit plus d'un jeu de plates-formes pure mais plutôt d'un jeu d'action à progression. Ce beat-them-up se déroule en scrolling multidirectionnel et en vue de profil. Vous guidez Batman dans Gotham, sa ville préférée et luttiez à grands coups de poings pour survivre! Méfiez-vous des liquides visqueux qui ont tendance à monter dans l'usine du premier niveau et servez vous de votre super pouvoir pour progresser en vous collant aux murs comme l'homme araignée. L'araignée, l'araignée, dans sa toile il attend d'attraper les brigands!



Dans un premier temps, ce jeu m'a déçu car je m'attendais à la même chose que dans le premier épisode sur Game Boy: que voulez-vous, je suis pantouflard à mort! Mais Sunsoft nous a quand même sorti le grand jeu puisque les graphismes sont vraiment grandioses. Le reste est du même acabit avec des animations fluides malgré la grosseur des sprites, le surcharge en décors et le scrolling multidirectionnel. L'intérêt n'est pas celui du premier épisode puisqu'il ne s'agit "que" d'un beat-them-up mais on trouve quelques originalités qui font bien plaisir. Par exemple, le mode de déplacement du personnage qui peut se coller aux murs à la manière d'un Gargyle's Quest, super cool. Il faut s'y habituer au départ mais après, c'est bien sympa.

OLIVIER

EDITEUR : SUNSOFT
GENRE : ACTION
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : NON
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1

GRAPHISME : 18
ANIMATION : 18
INTERET : 15
SON : 17
TOTAL : 86 %

LES DAUBES DU MOIS



bien sûr, mais aussi contre des chars et des robots! Au passage, faites gaffe à ne pas marcher sur les mines posées un peu partout. En dehors des cadeaux, vous obtiendrez aussi des armes, pour une durée limitée bien sûr. Tir triple, tourelle de tir, grenades à la pelle, bombes détruisant tout (bingo!)... le plus dur étant d'aller attraper le bonus! Se frayer un passage au milieu de toute cette masse de crétiens, armés de battes de base ball, ne sera pas une partie de plaisir (en fait, c'en est une, mais pas ici! mais... chut!).

Vous ne serez pas surpris de trouver aussi les salles secrètes en cours de route, et à vous la victoire! Ce jeu est tout bonnement infâme. J'ai dit jeu! Je me surprends! Pourquoi parler de jeu lorsqu'il n'y a rien de moins jouable! On s'amuse autant avec une enclume ou un thermos, à la différence près que ces deux objets sont utiles à quelque chose. Vous me direz, on peut toujours utiliser la cartouche comme cale sous le buffet de la salle à manger, c'est exact, mais ça fait cher de la cale! La maniabilité est une honte au monde du jeu vidéo, les graphismes font régresser la Master System au niveau de la VCS 2600, et encore, c'est méchant pour la VCS, et en fin de compte, on ne s'amuse pas une seule seconde. Le jeu se joue à deux, c'est encore pire, pourquoi ennuyer deux personnes au lieu d'une? C'est sans appel, à la poubelle!

SMASH TV



EDITEUR: SEGA
TAILLE CARTOUCHE: 2 MB
NOMBRE DE NIVEAUX: 3
GENRE: TOTAL CARNAGE
DIFFICULTÉ: DIFFICILE
NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2
CONTINUES: 3
NIVEAU DE DIFFICULTÉ: 1

GRAPHISME : 06
SON : 08
MANIABILITÉ : 04
GLOBAL 30%

Nous sommes toujours en 1999, et le but du jeu n'a pas changé, il va falloir tout casser, détruire, tuer... vous avez pigé l'idée maîtresse. Salle après salle, vous aurez l'occasion de faire un massacre. Contre des hommes

durée limitée bien sûr. Tir triple, tourelle de tir, grenades à la pelle, bombes détruisant tout (bingo!)... le plus dur étant d'aller attraper le bonus! Se frayer un passage au milieu de toute cette masse de crétiens, armés de battes de base ball, ne sera pas une partie de plaisir (en fait, c'en est une, mais pas ici! mais... chut!).

EDITEUR: MINDSCAPE
GENRE: ACTION
MACHINE: GAME BOY
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2
NIVEAU DE DIFFICULTÉ: 1

GRAPHISME : 13
SON : 11
ANIMATION : 15
MANIABILITÉ : 14
GLOBAL 45%

PAPERBOY 2



fenêtres des maisons. Si vous loupez un abonné, il se désabonne le lendemain et vous perdez un client. Le but est aussi d'éviter tous les désagréments du game skate board ou voiture; mais cette fois, l'univers a un peu changé puisque les maisons qui bordent la route sont hantées.

J'ai horreur de ce jeu. Je peux comprendre que l'on aime jouer à Paperboy sur Game Boy car il y a un intérêt dans l'action, mais de là à nous fourguer une suite... Une belle escroquerie! Bien sûr, la grande nouveauté est que l'on peut jouer à deux sur un parcours qui traverse la même ville; on part ensemble et l'on se retrouve à la fin, le premier ayant gagné! De plus, les décors ont évolué puisque l'on trouve de petites originalités à base de films d'horreur. Sinon, tout le reste est pareil, du déjà vu et du pas très bon.

Le petit livreur de journaux est de retour pour un jeu qui ressemble comme deux gouttes d'eau à son prédécesseur sur Game Boy. Vous travaillez toujours chez le Daily Sun et livrez les journaux le matin à la fraîche et en vélo, hop! Vous avez trois semaines de dur labeur car vous travaillez, ou plutôt, vous roulez 7 jours sur 7. Au début de chaque journée, on vous indique les maisons abonnées et c'est parti pour la livraison dans les rues de votre ville. Le scrolling est toujours en diagonale mais la direction a changé. Vous devez viser les boîtes aux lettres, voire les



DIRTY CHALLENGER

Si vous ne connaissez pas Muscle Man, vous ne perdez rien. Cependant, il faut tout de même savoir qu'au Japon, ce dessin animé ainsi que la BD qui l'accompagne (BD se trouvant en France) fait fureur. Muscle Man est un catcheur aux techniques aussi variées que spéciales. Avec cinq autres catcheurs qui vous seront proposés, vous pourrez vous livrer à des matches torrides! Vous retrouverez des techniques de catch classiques, marteau-pilon, prise de l'ours, prise du sommeil, petit paquet, souplesse arrière... mais aussi certains coups très spéciaux pour lesquels vous serez gratifiés de deux ou trois animations en vue "cinémascope".

EDITEUR: YUTAKA
TAILLE CARTOUCHE: 8 MB
GENRE: CATCH
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2
CONTINUE: NON
NIVEAU DE DIFFICULTÉ: 1

GRAPHISME : 09
SON : 10
ANIMATION : 09
MANIABILITÉ : 05
GLOBAL 39%



Accrochez-vous. L'animation des sprites est nulle, il n'y a pas d'autre mot; pour ce qui est des graphismes, je vous laisse vous faire votre propre idée au regard des quelques photos sur cette page; enfin, la maniabilité est une catastrophe. Je n'ai encore jamais eu un soft aussi maniable! Réaliser les prises est aussi dur qu'intéressant. Si vous voulez vraiment du catch, tentez donc le WWF (qui malgré ce qu'a pu nous en dire un lecteur que je salue, est très agréable, même seul), ou si vous désirez de la baston, un Street Fighter II.



je suis poli! C'est pour vous dire à quel point son intérêt est plus que minime, sans parler des graphismes bien en deçà de ce que l'on est en droit d'attendre sur Super Nintendo. Non, vraiment, je ne vois rien qui pourrait retenir mon attention sur ce soft qui ne peut pas, qui ne doit pas faire partie de votre logithèque. J'ai dit! Alors, s'il vous plaît, abstenez-vous pour une fois, dans votre curiosité qui pourrait vous ruiner le moral et le porte-monnaie!

PAPER BOY 2

Si vous ne trouvez pas de job d'été sympa qui, non seulement vous rapportera un peu d'argent, mais en plus vous fera faire un peu de sport et surtout les mollets, alors arrêtez tout et écoutez. Il s'agit, bien sûr, de vous mettre dans la peau de ce que l'on nomme un paper boy, ou en français un livreur de journaux. Votre but sera tout simplement de distribuer les news de la journée, tout en vous rappelant que vous êtes au pays des Quakers, ce qui signifie en langage clair que vous n'êtes pas à l'abri du plus petit pépin. Car, entre les dégénérés en voiture, les chiens enragés et autres fantômes et pitouilles attardées, vous allez en voir de toutes les couleurs!

Comme dirait Seb (et bien d'autres!): "c'est vraiment du n'importe quoi ce jeu! Et encore

EDITEUR: MINDSCAPE
GENRE: ACTION
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ: 1
NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2
CONTINUES: INFINIS

GRAPHISME : 10
SON : 11
ANIMATION : 12
MANIABILITÉ : 13
GLOBAL 45%



un nouveau

GAMEIS

à
LILLE

GRAND PLACE
Immeuble la Voix du Nord

le 23 octobre 1992

un nouveau

Le plus grand
choix de jeux

JEUX POUR MICRO
JEUX ÉLECTRONIQUES
JEUX TRADITIONNELS
SEGA / ATARI
JEUX DE ROLES

JEUX POUR MICRO
JEUX ÉLECTRONIQUES
JEUX TRADITIONNELS
SEGA / ATARI
JEUX DE ROLES

Le plus grand
choix de jeux

AGNES-SUR-MER

bd Kennedy
Tél. 93 22 55 21

LYON LA PART-DIEU

Centre commercial
Tél. 78 62 70 30

ST-QUENTIN-YVELINES

Centre commercial
Tél. 30 57 13 43

VELIZY 2

Centre commercial
Tél. 34 65 18 81

PARLY 2

Centre commercial
Tél. 39 55 19 20



ACROBAT MISSION

EDITEUR: TEICHIKU
TAILLE: 8 MEGAS
GENRE: SHOOT-THÉ-M-UP
NOMBRE DE JOUEURS: 1
DIFFICULTÉ: MOYENNE
CONTINUES: INFINIS
NIVEAU DE DIFFICULTÉ: 3

GRAPHISME: 12
SON: 13
ANIMATION: 14
MANIABILITÉ: 15
GLOBAL 58%

Nous sommes en 2010 et la Terre vient d'être envahie par une horde d'extra-terrestres bien déterminés à se débarrasser de la race humaine en un temps trois mouvements! Mais c'était sans compter sur vous, un jeune pilote de chasse interstellaire. Votre base ayant été détruite, vous décidez d'aller venger vos camarades car vous êtes le seul survivant capable de foutre ces aliens dehors! Ce shoot-them-up propose une longue série de niveaux en scrolling vertical. Vous récupérez des bonus laissés par les ennemis que vous venez de pulvériser! Votre vaisseau peut toucher certains types d'ennemis, cela les fera exploser. Mais gare aux autres vaisseaux dont le seul but est de freiner vos actions.

La série noire commence sur Super Famicon. Cette merveilleuse machine à jouer marche tellement fort que les éditeurs commencent à ne plus vraiment se poser de questions quant à la qualité d'un produit qu'ils font. À partir du moment où le jeu est étiqueté shoot-them-up et qu'il bénéficie du label Super Famicon, ça se vendra! Eh bien non! C'était sans compter sur les tasters de jeux de Joypad qui veillent au grain. Si Acrobat Mission est en rubrique daube, je ne vous fait pas un dessin, tout le monde sait très bien pourquoi. Le jeu est moche, ennuyeux et fait trop penser à un shoot-them-up sur micro Amiga. La jouabilité est bonne mais cela ne suffit pas à nous faire accrocher à ce jeu. À éviter!



ment fort que les éditeurs commencent à ne plus vraiment se poser de questions quant à la qualité d'un produit qu'ils font. À partir du moment où le jeu est étiqueté shoot-them-up et qu'il bénéficie du label Super Famicon, ça se vendra! Eh bien non! C'était sans compter sur les tasters de jeux de Joypad qui veillent au grain. Si Acrobat Mission est en rubrique daube, je ne vous fait pas un dessin, tout le monde sait très bien pourquoi. Le jeu est moche, ennuyeux et fait trop penser à un shoot-them-up sur micro Amiga. La jouabilité est bonne mais cela ne suffit pas à nous faire accrocher à ce jeu. À éviter!

EDITEUR: ACCLAIM
NOMBRE DE NIVEAUX: 5
GENRE: BEAT-THÉ-M-UP
DIFFICULTÉ: DIFFICILE
JOUEURS: 1 OU 2
CONTINUE: NON
NIVEAU DE DIFFICULTÉ: 1

GRAPHISME: 14
SON: 12
ANIMATION: 15
MANIABILITÉ: 08
GLOBAL 56%

DOUBLE DRAGON 3 THE ARCADE GAME

C'est le retour des deux frères champions du monde du nombre de versions de beat-them-up sur console! Ainsi donc, la version arcade de Double Dragon 3 arrive sur Game Boy et l'on retrouve l'inévitable progression horizontale en vue de 3/4 à un ou deux joueurs. Le scénario atteint des sommets puisqu'il s'agit, pour les deux combattants de l'impossible, de retrouver trois pierres disséminées dans le monde. Un vieux sage, Hiruko, les aide dans leur quête en leur indiquant les pays où ils doivent aller. C'est ainsi que le premier niveau les fait combattre contre des membres d'autres dojos qui n'ont aucun sens de l'honneur. La deuxième mission leur fait subir les attaques magiques de maîtres en arts martiaux. La troisième mission se passe au Japon, le pays des Ninjas. En Italie, pour la troisième mission, vous devrez vous frotter à des gladiateurs archers et enfin, la dernière mission vous fera découvrir la beauté cachée des pyramides. Vous retrouverez les coups de pieds et de poings habituels qui, combinés au saut, vous feront réaliser de bien belles figures.

On pouvait s'attendre à du très bon avec cette conversion d'arcade, mais il semblerait qu'Acclaim continue sur sa lancée de sortie de daubes en ce moment. Les nouveaux coups sont bien présents ainsi que des décors et ennemis variés, mais on ne peut pas jouer au jeu! La jouabilité est exécrable à cause du flou artistique dû aux graphismes sombres et à une gestion des collisions très limite! On se fait lasser d'entrer sans pouvoir réagir et on ne discerne pas les différents personnages. C'est dommage!

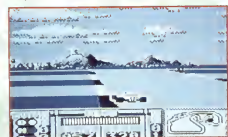


FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE

Vous venez de vous offrir une Ferrari 643, la reine des Formules 1. Vous allez participer au championnat du monde de Formule 1, comme dans la réalité (comme le dimanche à la télé, quoi!). Cette simulation de course se déroule exactement comme le championnat du monde réel. Le Grand Prix dure 9 mois avec 16 courses se déroulant dans six continents. Il est possible de choisir les pneumatiques, le type de moteur et la boîte de vitesse automatique ou non. Si vous voulez vous entraîner, vous sélectionnez le mode Practice. Si vous sélectionnez le mode Grand Prix, vous devrez d'abord réussir les qualifications et la lutte pourra commencer au milieu de toutes les autres F1. Si vous arrivez premier, vous aurez 10 points, deuxième 6 points et ainsi de suite jusqu'à sixième avec 1 point, merci d'être venu!

EDITEUR: ACCLAIM
MACHINE: GAME BOY
NOMBRE DE NIVEAUX: 16 CIRCUITS
GENRE: SIMULATION DE F1
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS: 1
CONTINUE: NON
NIVEAU DE DIFFICULTÉ: 1

GRAPHISME: 12
SON: 10
ANIMATION: 11
MANIABILITÉ: 13
GLOBAL 55%



Et une daube de plus à la poubelle! Cette simulation n'apporte rien du tout à F1 Race. Peut-être un peu plus de graphismes mais certainement pas un intérêt supplémentaire, au contraire. L'animation n'est vraiment pas ce qu'elle devrait être, c'est-à-dire ultra rapide comme dans F1 Race. Le son fait davantage penser à des pets de mouches en pleine diarrhée qu'à une course de voitures! Et, comble du désespoir, on ne peut jouer qu'en solitaire, on est loin des courses à quatre de F1 Race. À éviter sans même hésiter.

GEORGE FOREMAN'S KO BOXING

George Foreman est sans doute l'un des champions de boxe le plus moche mais bien le plus surprenant. Athlète bougon mais le cœur sur la main (du genre je te casse la tête mais on va boire le coup de l'amitié après!), il est revenu sur le ring après 10 ans d'inactivité et fait sensation depuis 4 ans (26 victoires pour 27 combats) à l'âge de... 43 ans! La carrière de ce champion des poids lourds compte un titre olympique en 68, la ceinture de champion du monde prise à Frazier en 73 et la défaite devant Mohammed Ali en 74, avec un actif de 37 victoires dont 34 par KO et 0 défaites! Si je vous dis que vous allez jouer le rôle du Goliath du Texas, vous devez être plutôt tranquille. Eh bien, détrompez-vous! Vous allez vous frotter à 9 adversaires des plus agressifs qui ne vous feront pas de cadeau. La vue du jeu (mal) choisie par Acclaim est une vue de derrière le joueur et l'action se déroule en

3D. On voit le boxeur en face qui nous balance des coups sans que l'on comprenne grand-chose. La maniabilité est, à ce point de vue, mal gérée, c'est le moins que l'on puisse dire. On ne peut frapper qu'au visage en crochet ou en uppercut et c'est tout! On peut se placer légèrement sur la droite ou la gauche mais c'est tout! On s'en prend plein la poire et c'est tout! Les graphismes sont à pleurer de rire et les sons ridicules. Ce jeu aurait pu être extra si les développeurs de chez Acclaim avaient décidé de ne plus glander comme des malades en ce moment!

EDITEUR: ACCLAIM
NOMBRE DE NIVEAUX: 9
BOXEURS GENRE:
SIMULATION DE BOXE
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS: 1
CONTINUE: NON
NIVEAU DE DIFFICULTÉ: 1

GRAPHISME: 12
SON: 11
ANIMATION: 11
MANIABILITÉ: 10
GLOBAL 51%





ULTRAMAN



La Terre, comme d'habitude, vient d'être une nouvelle fois envahie par des blaireaux venus de l'espace. Que veulent-ils exactement? Eh bien, malheureusement pour nous, je crois que c'est fort simple: ils désirent nous asservir afin de poursuivre la conquête de la galaxie.

Oumph! Ça fait mal par où ça passe! Mais même s'il est vrai que la pilule est difficile à avaler, il convient, dans des situations comme celles-ci, de ne pas trop paniquer. Ne faites pas comme Ouglet's qui s'est déjà planqué dans un coffre-fort, à l'intérieur d'un bunker anti-atomique! Sacré Ouglet's! Heureusement, des personnes qui font preuve d'un peu plus de sang froid, viennent de se réunir pour décider d'envoyer l'arme maîtresse, celle qui offre le der-

EDITEUR: BANDAI
GENRE: BEAT'EM UP
DIFFICULTÉ: FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ: 1
NOMBRE DE JOUEUR: 1
CONTINUE: AUCUN

GRAPHISME : 14
SON : 11
ANIMATION : 09
MANIABILITÉ : 10

GLOBAL
45%

nier recours, j'ai nommé: ULTRAMAN! A vous de jouer les p'tits gars! non seulement dans votre logi-Bouh!! Honte à ce jeu qui n'est absolument pas digne de figurer dans la liste des cartouches de la Super Nintendo! C'est vraiment incroyable à quel point ce jeu est indigne de vivre. Certes, les sprites des personnages sont imposants, mais les manier devient un véritable travail d'Hercule! Sans parler de leur animation qui n'a rien à envier à celle d'un escargot. Avec cela, vous n'avez, pour ainsi dire, aucune ambiance sonore digne de ce nom, et bien entendu, l'intérêt est plus que minable. Enfin, et vraiment pour ne pas trop vous saouler avec ce "soft", les seuls points positifs (tout arrivés) sont les images de présentation avec de superbes zooms, mais c'est tout, et c'est bien triste!

EDITEUR: HOT.B
MACHINE: MEGADRIE JAPONAISE
GENRE: CHASSE, PECHE ET NATURE
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ: 1
NOMBRE DE JOUEUR: 1
CONTINUES: PASSWORDS
TEXTES ET NOTICES EN JAPONAIS

GRAPHISME : 08
SON : 05
ANIMATION : 08
MANIABILITÉ : 09
GLOBAL
48%

KING SALMON



Si vous aimez la nature et surtout la pêche au gros, au moins autant que les japonais, vous n'allez certainement pas être étonné de voir un jeu de ce genre sur console. Mais tout de même, avouez que l'on peut être surpris. Décidément, avec les "américains de l'Asie" il faut s'attendre à tout. A mon avis, ils sont tellement frustrés de ne pas voir de saumons dans leurs eaux territoriales, qu'ils essayent de les inventer en jeu. Et je vous assure



que c'est un vrai raté. Du début à la fin, il n'y a rien à faire, si ce n'est tourner en rond avec son bateau, s'arrêter sur des bancs de poissons, puis utiliser le bon appât, et enfin réussir sa prise. Vraiment très intéressant, n'est-ce pas? Au début, lorsque l'on reçoit le soft, on se dit en cachette que l'on va certainement s'écarter avec un produit qui sort un peu de l'ordinaire. En fait, on s'aperçoit vite qu'on se fourre le doigt dans l'oeil jusqu'à la moëlle. Tout ça, parce que d'abord il n'y a pas d'ambiance sonore, l'intérêt est inexistant, les graphismes sont ridicules et le tout est lamentablement minable. Je n'en dirai pas plus, j'ai assez bavé. Juste une petite chose: N'ACHETEZ PAS CE JEUUUU!



CB WAR

CB war est un jeu de baston entre gnomes futuristes ayant une sale tronche. On se bat un peu partout en allongeant des prises dérangeantes, et ça ne s'arrête pas un moment!

Passons le chapitre douloureux et délicat de l'intérêt de ce jeu pour nous consacrer un très bref instant, ce sera suffisant, à sa minable fiche technique. Le premier qui rit a perdu! Au niveau des graphismes, Street Gangs sur Nintendo 8 bits s'en tire beaucoup mieux. Vous avez saisi l'idée. L'animation est loin d'être un modèle du genre et les sons, aussi bien bruyants que musiques, font une très moyenne prestation.

EDITEUR: BANPRESTO
TAILLE CARTOUCHE: 3 MB
GENRE: BASTON DEBILE
DIFFICULTÉ: FACILE
NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2
CONTINUES: INFINIS
NIVEAU DE DIFFICULTÉ: 1

GRAPHISME : 07
SON : 10
ANIMATION : 10
MANIABILITÉ : 09
GLOBAL
32%

WHIRLOO

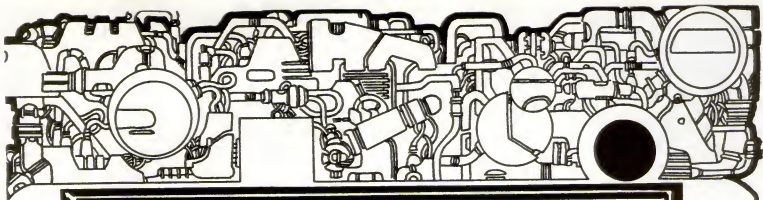
Alors que tout se passait admirablement bien au pays des légumes, un volcan décida de venir fouler la zizanie en envoyant un nuage de poussière géant qui transforma tous les villageois en statues de cendre inanimées. Tous, sauf un! Vous êtes celui-là, un petit bonhomme tout vert avec un petit ventre. Un look bien campagnard avec une fourche dans les mains! Cette fourche est votre arme principale. Vous possédez aussi des dons hors du commun comme vous élever dans les airs en fonçant droit devant et la fourche en avant (l'attaque spéciale). Vous pouvez aussi sauter sur les plates-formes mais pas assez lors de certains passages. Il vous suffira de vous énerver un peu sur place et vous pourrez utiliser votre super saut. Le jeu se déroule en scrolling horizontal et vous progresserez dans un pays préhistorique peuplé de monstres divers et d'hommes préhistoriques patibulaires armés de massues. Faites gaffe!

C'est dur de mettre des jeux Super Famicom dans la rubrique daube mais que voulez-vous, le nombre de jeux qui sortent sur cette bécane commençant à devenir tellement astronomique, on trouve malheureusement des merdes infâmes. Namcot n'a pas fait dans la dentelle avec ce titre et j'ai bien peur que de nombreux éditeurs ne commencent à profiter du succès de la machine pour nous refourguer des jeux de série Z, histoire de se faire un peu d'argent. Un moyen pour éviter cela: ne pas acheter la cartouche! Whirloo est peu maniable, peu original, pas beau du tout, il ne fait appel à aucune technique de programmation révolutionnaire. Bref, on se demande un peu ce que l'on vient faire dans cette galère ludique! A éviter soigneusement.



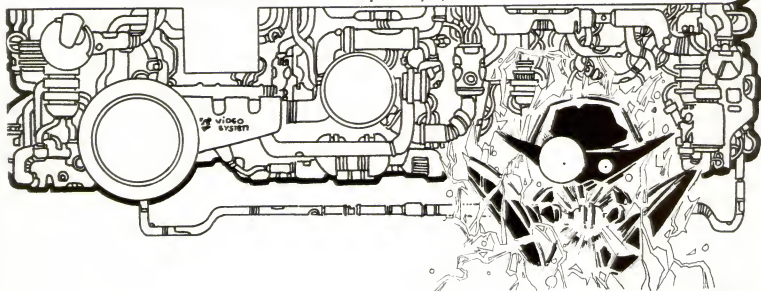
EDITEUR: NAMCOT
TAILLE: 8 MEGAS
GENRE: BEAT-EM-UP
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS: 1
CONTINUES: PASSWORDS
NIVEAU DE DIFFICULTÉ: 1

GRAPHISME : 11
SON : 13
ANIMATION : 14
MANIABILITÉ : 14
GLOBAL
51%



Oyez, oyez !!!
Amis Belges
ARKADOID débarque
en Wallonie !!!
 Votre nouvelle adresse
 6, rue Velbruck
 4000 - LIEGE
 Tél. (041) 21 21 30
Génial !!!

Wij zoeken nog gevestigde detailhandelaars voor exclusiviteit in enkele provincies in Vlaanderen en Nederland. Stuur ons een fax in België op 041 / 71.23.33.



ARKAIDOID





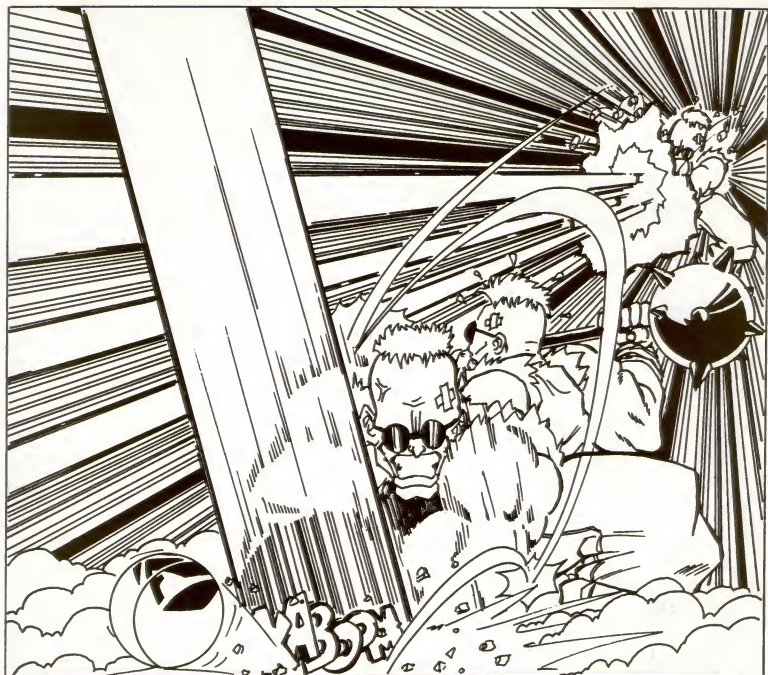
SUPER FAMICOM

Compu-SUPER FAMICOM + 2 Manet. + FR + Alm. + Jeu SOULSLIDER.....	1690	SUPER SHOULD FIGHTS.....	499	DIRTY CHALLENGER.....	590
Compu-SUPER FAMICOM + 2 Manet. + FR + Alm. + Jeu STREET FIGHTER 2.....	1990	BART'S NIGHTMARE (US).....	549	TA WARS.....	590
CAPCOM POWERSTICK FIGHTER.....	390	BLAZER.....	590	KRUSTY'S SUPER.....	
HONK FIGHTING STICK.....	590	ADAM'S FAMILY (US).....	549	FUN HOUSE (US).....	349
ADAPTATION (US) + (FR).....	115	PRINCE OF PERSIA.....	590	ZELDA II (US).....	499
CABLE RIG.....	390	FI SUPER DRIVING.....	590	ROBOCOP 3 (US).....	549
ALLEGATION: SECTEUR.....	150	KING OF MONSTER.....	590	ROBOBAT MISSION.....	590
TROUSSE STREET FIGHTER II (METAL).....	49	CASTELVANIA IV.....	499	SONIC BLASTMAN.....	590
POSTER: DRAGON BALL Z (PSA: JAPON).....	70	MURAJA TURTLES IV.....	590	GUNFORCE.....	590
STREET FIGHTER 2.....	590	CONTRA IV.....	590	SKY MISSION.....	590
MAGIC SWORD.....	590	SMART BALL (US).....	449		
MARIO IV.....	499	SEVALLION.....	590	A PANTHRE: RETURN OF DOUBLE	
MARIO PAINT + SOURIS.....	790	WRESTLE MANIA.....	595	DRAGON - SPIDERMAN VS X-MEN	
F ZERO.....	590	DINO WARS.....	590	DRAGON QUEST IV: GUNDOAM X	
RUSHING BEAT.....	590	CAPTAIN TSUBASA.....	590	OUT OF THIS WORLD: HAWAII	
MARIO KART.....	690	ULTIMATE FOOTBALL.....	590	DRAGON'S LAIR: DESERT STRIKE	
		ANGELAY.....	590	ROGER CLIMENT'S RICEBALL	
		SHANGAI.....	590	SUPER STAR WARS	



MEGADRIIVE

CONSOLE MD JAP + PER + ALIN.....	870	THE SHAPSHOTS.....	449	TEAM USA BASKETBALL.....	449
CONSOLE MD JAP + PER + ALIN + SONIC.....	975	GRAND SLAM TENNIS.....	449	CD SOL PEACE.....	390
MEGA CD + UN JEU AU CHOIX.....	2490	THUNDER FORCE IV (Jap.).....	449	CD HEAVY HORA.....	390
WONDER MEGA.....	4990	SIMPSONS VS SPACE MUTANT.....	449	CD ERNEST OWENS.....	390
MEGA PAD.....	150	OLYMPIC GOLD.....	395	CD FUNNY HORROR BAND.....	390
ALIMENTATION SECTEUR.....	150	SPLATTER HOUSE 2.....	449	CD DETONATOR.....	449
PERITEL.....	150	SONIC.....	299	CD COSMIC STORIES.....	449
ADAPTEUR JAP/FR.....	99	DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT.....	449	CD THUNDER STORM FX.....	449
		KRUSTY'S PUTZ HOUSE.....	449	CD PRINCE OF PERSIA.....	449
DONALD DUCK.....	345	GREEN DOG.....	449	CD WONDER DOG.....	449
CHUCK ROCK.....	449	THE TERMINATOR.....	449		
MONACO G.P. 2.....	449	EUROPEAN CUP SOCCER.....	449	A PARLIRE.....	
GLEY LANCER.....	449	DRAGON'S FURY (5m.).....	449	JAMES POND III : AQUATIC GAMES - JETIFIER.....	
TWINKLE TALE.....	449	ALIEN 3.....	449	CAPRATI TENNIS - HUPA HOCKEY - SONIC 2.....	
BADOMEN.....	395	PREDATOR 2.....	449	CAPTAIN AMERICA - THE KIDS - SHINOBI 2.....	
BULLS VS LAKERS.....	449	DOUBLE DRAGON.....	449		



NEO GEO

CONSOLE NEO GEO + ALIM + PORTIL + JOYSTICK.....	2450	CROSSED SWORD.....	850
SUE DE TRANSPORT OFFICIEL NEO GEO.....	330	ROBO ARMY.....	990
MANETTE SUPPLEMENTAIRE.....	450	ALPHA MISSION 2.....	990
MEMORY CARD.....	250	TRASH RALLY.....	1090
EIGHT MAN.....	1090	CYRAN LIP.....	890
FATAL FURY.....	1090	NINJA COMMANDO.....	1090
MUTATION NATION.....	1090	ANDRO DUNOS.....	1090
SENGOKU.....	990	THE SUPER SPY.....	890
RAGUY.....	890	KING OF THE MONSTER.....	990
RIDING HERO.....	390	GHOST PILOT.....	890
SOCCER BRAWL.....	1090	WORLD HEROES.....	1390
BASEBALL STAR 2.....	1090		
BURNING FIGHT.....	990		
KING OF THE MONSTER 2.....	1390	A PRAIRIE - SENGOKU 2 - VIEW POINT - ART FIGHTING	

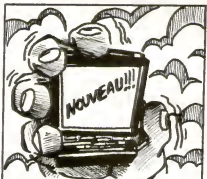
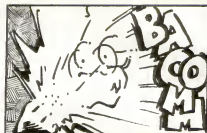
GAME BOY

CONSOLE GAME BOY	THE TOWER OF	ELEVATION ACTION	195
+ JEU	DRUAGA	BOYFAR	218
TIME BOY (Panic Kid)	ADVENTURE ISLAND 2	MONSTER	195
Monoch	MEGAMAN 2	WORLD CUP SOCCER	195
Il faut de protection	WORLD CIRCUIT	PRO WRESTLING	215
	SERIES	MATRI	195
HODI	HONEY GARD	ARNO SMAR	195
ATTACK OF THE MILLER	SAWA H.O.	CASTLEMANIA 2	215
TOMATOES	ALLERDAY	CRAZY CAN	215
BUTMAN	SPIDERMAN 2	LINE BIRD	215
SHANGAI	WABY'S DREAM LAND	MICKEY 2	215
SUPER HUNKER	DUCK TALES	MEGAMAN 2	215
SUPER MARIO LAND	GOOSEB	HANG ON	215
ON MONS	SARMS	TERMINATOR 2	215
SUPER GANISE	TRUNK	SAGAH	215
WORLD 2	TWIN ICE	TORTUES 2	215
	CHOPLITER 2	THE SIMPSON	215

GAME GEAR

CONSOLE GAME GEAR	AREAL ASSAULT	250
+ JEU	OUT RUN	245
ALIMENTATION SECTEUR	WONDERBOY	215
PENGO	MOMATO G.P.	215
SPACE HARRIER	DONALD	250
SONIC	BUSTER BALL	250
GRUFFIN	MICKEY MOUSE	250
OLYMPIC GOLD	ALLEYWAY	250
DEVILISH	MONSTER WORLD 2	250
FACTORY PANIC	MOMATO G.P. 2	250
G-LOC	A PARANTRE : THE SIMPSONS	
POKER	TERMINATOR - ALIEN 3	
SUPER GOLF		
AIRJET		
HERALD LEGEND		





3615

code

ARKADOID

Nouveau

à partir du 31 octobre 1992



Cacher le magasin de votre choix pour renvoyer le **BON DE COMMANDE**

☐ ARKADOID

8, rue des Augustins 57000 Metz Tél. 87 36 36 05

☐ ARKADOID

12, rue de la Citadelle 71100 Chalon-sur-Saône Tél. 85 93 07 77

☐ ARKADOID

7, avenue du Parc 25000 Besançon Tél. 81 51 74 73

☐ ARKADOID

6, rue Velbruck 4000 Liège (Belgique) Tél. (041) 21 21 30

Nouveau

NOM: _____ PRENOM: _____

ADRESSE: _____

CODE POSTAL: _____ VILLE: _____ TEL: _____

Titre _____

Qté _____

Prix _____

Frais de port +
Total à payer

Pour les frais de port
téléphoner au
87 36 36 05

REGLLEMENT: ☐ CHEQUE
☐ CARTE BANCAIRE
SIGNATURE _____

☐ MANDAT
N° _____

☐ CONTRE REMBOURSEMENT

Date d'expiration: ____ / ____ / ____

Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Modifications des tarifs sans préavis. Megadrive et Game Gear sont des marques déposées par SEGA. Gameboy et Super Famicom sont des marques déposées par NINTENDO.

LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE



Vous aussi, envoyez-nous vos plans, aides, trucs, astuces, solutions.

Vous pouvez gagner 50F par truc, et une cartouche de jeu pour un plan ou une solution !

Un truc qui permet d'avoir des vies illimitées, de l'énergie infinie, de sauter des tableaux : vous touchez un chèque de 50F si nous le publions. Le plan d'un jeu (complet) ou une solution complète : vous gagnez une cartouche de jeu pour votre console.

Vous pouvez aussi envoyer vos aides et conseils : c'est pas payé, mais ça fait toujours plaisir aux autres.

Attention : vous devez avoir trouvé vous-même ces trucs. Inutile de les recopier dans la doc du jeu ou dans des journaux, même étrangers, nous sommes très vigilants !

JOYPAD

Trucs/Astuces

103, bd Mac Donald
75019 PARIS

Choses promises choses dues! Voici maintenant que des codes pour les cartouches Action Replay Pro viennent s'ajouter aux astuces habituelles, grâce à Tonton Danboss. Mais, avant tout, comment ça marche? Rien de plus simple.

Insérez la cartouche A.R.P. (Action Replay Pro), interrupteur au milieu, mettez la cartouche de jeu au dessus de l'A.R.P., allumez votre console. Rentrez le code (bouton A pour changer de ligne, bouton start pour valider le code). De retour au jeu, levez l'interrupteur, et le tour est joué. Voilà, amusez-vous bien et envoyez-nous toujours vos astuces.

TONTON STEPHANE

super famicom

STREET FIGHTER II

Comment jouer avec son double en mode 1 joueur, et son vrai double vrai de vrai de la même couleur que vous: choisissez n'importe qui sauf Ryu, puis, arrivé au stage de Ryu, il faut qu'un pote vous rejoigne avec n'importe qui sauf Ryu. Gagnez le 1er round, laissez-le gagner le 2eme round, et faites draw game avec les 3e et 4e round. Puis faites continue et choisissez Ryu, alors vous vous battez contre Ryu (à noter: le 2e player ne doit pas faire continue, et l'astuce marche aussi pour Ken)



nec CD-ROM

SHUBIBIN MAN 3

Avec la deuxième manette, appuyez sur bas, 2, et sur "run" de la 1ère manette. Vous pourrez regarder les dessins animés ou choisir votre stage.



super famicom

LEMMINGS

Cartouche Européenne

Maintenant, vous pourrez prendre tout votre temps pour finir vos tableaux.

7E009411

7E009311



megadrive

THUNDERFORCE IV

Pendant le jeu, faites la pause puis haut, droite, A, bas, droite, A, C, gauche, haut, B, et vous constaterez alors le résultat...

(Greg)

GÉANT !



SUPERGAMES

AVEC



2^{EME} SUPERSHOW INTERNATIONAL DES JEUX VIDÉO ET ÉLECTRONIQUES

CONSOLES - PC - CDROM - CDI - CDTV - IMAGES VIRTUELLES - SIMULATEURS

**DU 4 AU 8 NOVEMBRE 1992
AU CNIT - PARIS - LA DEFENSE**

EN RER: LIGNE A - LA DEFENSE, EN METRO: LIGNE N° 1 - LA DEFENSE

SUPERGAMES . SAP- EUREXPECT - 181 AV. JEAN LOLIVE - 93500 PANTIN

INCROYABLE ! SUPERGAMES 92

EXCLUSIF !

Ton billet d'entrée 30^F au lieu de 50^F

UNIQUE EN EUROPE : + de 15 000 M² DE JEUX VIDEO
OFFRE SPECIALEMENT RESERVEE AUX FANS DES JEUX VIDEO

~~50^F~~

NOM :
PRENOM : AGE :
ACTIVITE :
ADRESSE :
VILLE : CODE POSTAL :

30^F

(POUR BENEFICIER DE CETTE OFFRE : REMPLI CE COUPON ET PRESENTE LE À L'ENTREE DU SALON)

LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE

megadrive

STEEL EMPIRE

Comment démarrer au second stage ? C'est très simple. Allez à l'écran titre, appuyez sur le bouton B et START. C'est tout



nes

CAPTAIN SKYHAWK

Vous pouvez passer plusieurs niveaux lorsque vous jouez en appuyant sur les boutons A et B ainsi que sur la flèche vers le haut simultanément. Ainsi, vous arriverez au niveau suivant. De plus, vous pouvez augmenter vos vies et posséder des armes plus performantes. Après avoir pressé la touche Start, attendez que les mots "Captain Skyhawk" apparaissent à l'écran. A ce moment-là, appuyez sur la flèche vers le bas et sur le bouton A.



super famicom

CAMELTRY

Deux mots de passe très utiles pour un jeu qui fait tourner la tête: "ZTT" et "Type"

(Greg)



megadrive

DAVID ROBINSON SUPREME COURT

Pour arriver juste avant la finale du tournoi avec New York, sans avoir été battu:
Après le 1er match: KIDU1RYDK
Après le second match: KIDU1RYK1
Après le troisième match: KIDU1RY5W
Et avant la finale: KIDU1RY1V



super famicom

ACTRAISER

Cartouche Japonaise

un petit code pour les vies
7E001C04



megadrive

TWO CRUDE DUDES

Une façon simple de récupérer 3 continues. Démarrez le jeu en 1 joueur et jouez normalement. Quand vous êtes arrivé au dernier "continue" avec un tout petit peu d'énergie, appuyez sur START de la seconde manette, tuez votre premier joueur et continuez de jouer comme si de rien n'était. Avec en prime trois autres continues.



super famicom

PRINCE OF PERSIA

Au secours, au secours ! s'écrie la jeune princesse retenue prisonnière dans le 20ème donjon. Schkruic schkruic, font les pas du jeune prince courant pour la délivrer. Klang Klang, font les portes en acier qui se referment derrière lui. Clic Clic, font les doigts du joueur sur le pad pour rentrer les codes des niveaux.

Niveau 2: BW1UKPL (116 mn)

Niveau 3: IL5YWZL (113 mn)

Niveau 4: 4FCUY64 (106 mn)

Niveau 5: AOZAC2A (103 mn)

Niveau 6: JSHQ5B4 (97 mn)

Niveau 7: QLTOTYE (92 mn)

megadrive

BULLS VS LAKERS

Encore quelques beaux matchs en perspective!

New York contre Lakers: JJOZBBP

New York contre Phoenix: KJOZBBB

Détroit contre Houston: 6SOVBVB



super famicom

DINO WARS

Descendez cinq petites minutes du dos de votre dinosaure, et tapez ces quelques notes. Vous m'en direz des nouvelles!

Niveau 2: HIKHDEFWMXVR3

Niveau 3: XNXXQMC5OCX6

Niveau 4: NSOXDEWYX4PN



megadrive

ATOMIC ROBOT-KID

Cartouche Japonaise

Quelques crédits en plus, cela ne fait pas de mal non?

FF81610007

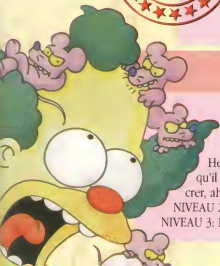
megadrive

KRUSTY FUN HOUSE

Hey! les amis, voici les codes de deux niveaux infestés de rats, qu'il va falloir exterminer, broyer, noyer, dilapider, égorgé, massacrer, ahhhhhh...

NIVEAU 2: WHOAMAMA

NIVEAU 3: FLANDERS



game boy

MISSILE COMMAND

Ce dont vous aurez le plus besoin: le plein de missiles
040F94C0
040F95C0



nec

Ninja gaiden

A l'écran de Game over, lorsque l'on vous demande "continue" ou "end", appuyez sur les boutons 1 et 2 simultanément, vous aurez alors 99 unités de magie.



ZBD SA

4 rue du champ de la couronne
1020 Bruzellas (Miroir Beksteel)
Tél : 02/478.56.20
Fax : 02/478.66.14

DÉTAILLANTS ET DISTRIBUTEURS DE JEUX VIDÉOS

SEGA MEGADRIVE... GAMEGEAR...
SNK NEOGEO... SUPERNES... GAME
BOY... ACCESSOIRES DE JEUX

• La plus grande gamme
de jeux vidéos, au
meilleur prix sur toute
l'Europe !

• Ecrire ou téléphoner
pour recevoir
GRATUITEMENT la liste
de nos produits

Livraison gratuite et
rapide partout en
BELGIQUE.

Gagnez vos jeux vidéo tous
les mercredis grâce à ZBD, en
écoutant FUN RADIO(BXL) et
RADIO KOMPAS (OSTENDE)

REVENDEURS,
CONTACTEZ-NOUS !

LES ASTUCES

DE TONTON STÉPHANE



megadrive

TAZMANIA

Dans le second niveau de Badlands, allez tout en haut à l'extrême gauche et prenez le 1 up, puis allez à droite et quand vous verrez le monstre de pierre laissez le vous suivre et montez dessus pour attraper l'autre 1 up; allez maintenant à droite et touchez le trophée juste avant le pont. Passez le pont, dirigez vous vers le deuxième monstre de pierre, montez dessus, grimpez sur la plate-forme de pierre, attrapez les 1 up et tuez vous. Recommencez ce petit manège autant de fois que vous le désirez, vous pourrez ainsi récupérer un max de vies et de continues!

megadrive

GOLDEN AXE

Cartouche Européenne

Plus besoin de lasser les gnomes pour leur prendre les fioles, voilà les codes:

FIOLES JOUEUR 1
FFFE80003

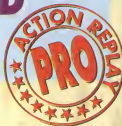
FIOLES JOUEUR 2
FFFE90003



game boy

VICKING CHILD

Un max d'énergie pour une grande aventure:
04634DC7



super famicom

SYVALION

Au titre, appuyez sur A, B, haut, bas, gauche, droite, start et vous pourrez tout refaire dans le jeu à votre guise.

(Greg)

nes

TIC AND TAC RESCUE RANGERS

A n'importe quel moment de la partie, vous pouvez faire tuer un des héros en appuyant sur Select puis sur les boutons A et B en même temps.



megadrive

MASTER OF WEAPON

Cartouche Japonaise

Un super lot de vies pour devenir le maître des armes.
FF10290005



super famicom

STG

Choisissez votre stage: haut, A, X, L, R puis allez en "option" avec la manette 2 et une fois le curseur sur "option", appuyez sur start avec la manette 1.

Energie infinie: haut, A, X, L, R et avec la 2ème manette, appuyez sur X puis allez sur "option" et appuyez sur start avec la 1ère manette. Yeah!

(Greg)

super famicom

ARCANA

Cartouche Américaine



Grâce à ces codes, vous posséderez le max de Magic Point pour chaque joueur.

MP infinis pour le joueur 1

7E139C03

7E132403

MP infinis pour le joueur 3

7E13A003

7E132803

MP infinis pour le joueur 2

7E139E03

7E132603

MP infinis pour le joueur 4

7E13A203

7E132A03



megadrive

MERCS

au niveau 3 (dans les brumes), en mode original, allez aux tout derniers ponts vers la droite, l'un est détruit, l'autre en parfait état, allez sur celui qui est détruit, essayez de marcher dans le vide et, par miracle, vous le traverserez! Vous n'aurez qu'à zigzaguer dans le vide pour atteindre une rive remplie de bonus.



nec CD.ROM

FORGOTTEN WORLDS

Branchez 2 manettes sur votre nec puis allumez votre console. Et à la page de présentation, appuyez sur 1, 2 et run. Vous verrez alors l'option "mix play" qui vous permettra de jouer à 2 simultanément, le 2e joueur contrôlant votre module.

megadrive

SPLATTER HOUSE II

A la page de garde, faites bas, bas, B, bas, bas, C et vous voilà au select round

VIDEO 11

110 Avenue Achille Peretti - 92200 Neuilly/Seine
Tél : 46.24.28.97 - M° Pont de Neuilly

NOUVEAU à NEULLY S/SEINE

JEUX SUPER FAMICOM : de 490 F à 790 F (SF2)

Nouveautés :

AXELAY
OGRE BATTLE
DRAGON QUEST 5
SKY MISSION
GUN FORCE
SUPER MARIO KART
TORTUES 4
PRINCE OF PERSIA

SONIC BLAST MAN
SD GANDUM
SEPTENTRION
DRAGON'S EARTH
DOUBLE DRAGON
STREET FIGHTER II
PARODIUS
SUPER PANG

AUTRES TITRES NOUS CONSULTER
PLUS DE 60 TITRES

Accessoires :

MARIO PAINT
CAPCOM POWER STICK

SUPER SCOPE 6
ETC...

JEUX SUPER NES : de 390 F à 635 F (SF2)

STREET FIGHTER II
SPIDERMAN AND X-MEN
OUT OF THIS WORLD

JAMES BOND Jr
ROBOCOP 3
BLUES BROTHERS

PLUS DE 40 TITRES

MEGADRIVE - NEO GEO - GAME BOY - GAME GEAR
AUTRES CONSOLES NOUS CONSULTER

LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE

game boy



BART SIMPSON'S ESCAPE FROM CAMP DEADLY EPISODE 2

De nouveau dans les bois :

Montez sur le premier arbre pour reprendre cinq boomerangs. Puis avancez comme dans la première partie du bois. Vous trouverez une autre rivière avec un autre rondin. Passez là. Vous trouverez ensuite un fou pendu par les pieds. Ne vous approchez pas mais montez au-dessus de lui et délivrez le. Avancez directement jusqu'à ce que vous trouviez une bouche d'égoût, il est inutile de monter chez une autre brute des arbres, vous perdriez trop de boules d'énergie. Entrez, vous rencontrerez des "bidules" qui descendront et remonteront. Attendez qu'ils soient tout en haut pour passer. Vous trouverez des gouttelettes très acides. Attendez que l'une d'elles tombe. Quand elle sera au-dessus de votre tête, sautez par dessus avant qu'une autre ne tombe. Continuez en évitant les mêmes obstacles puis, arrivé à côté

de l'échelle, ne montez pas tout de suite; avancez encore pour prendre cinq autres boomerangs. Vous sortirez de l'autre côté de la rivière. Les ennemis vont encore arriver sur vous, prenez garde car à présent ils lancent des pommes.

Lorsque vous rencontrerez une vie, éliminez tous les ennemis arrivant sur vous, allez sur la branche, jusqu'au bord et sautez pour attraper la vie supplémentaire. Vous trouverez ensuite une très longue branche dont l'extrémité est très fragile. Allez jusqu'au bord puis sautez sans vous attarder. C'est là que ça se corse. Vous trouverez pour la première fois de gros frelons. Pour les tuer, il faut s'avancer jusqu'à ce que le corps tout entier de la méchante bestiole apparaisse. Lorsqu'elle sera au niveau de votre tête, lancez votre boomerang dans sa direction. Quand le gros

bourdon est très haut et qu'il passe au-dessus de votre tête pour vous toucher, il faut reculer puis tirer vers lui. Avancez et prenez le drapeau en sautant sur le tronc le plus haut. Avancez jusqu'à la nouvelle rencontre avec votre soeur afin qu'elle vous remette des boomerangs. Avancez encore et vous trouverez une autre bouche d'égoût où il est inutile d'entrer. Montez sur l'arbre puis sur la branche, allez jusqu'au bord puis sautez par dessus la rivière pour arriver de l'autre côté. Vous trouverez une autre vie. Pour l'attraper, montez d'abord sur les branches fragiles puis sautez. Avancez en évitant les ennemis et prenez le drapeau. Continuez jusqu'à la prochaine rivière. Sauter sur le rondin, puis par dessus les poissons jusqu'à l'autre rondin, puis encore par dessus les poissons jusqu'au troisième rondin. Vous trouverez, de nouveau, Lisa avec cinq autres boomerangs. Avancez. Vous trouverez deux arbres dont les deux plus hautes branches se touchent. Ne montez surtout pas dessus mais avancez jusqu'au deuxième arbre. Là, une brute arrivera. Pour le tuer, il suffira de rester immobile au bord de l'écran droit, puis de sauter en lançant le boomerang quand la brute s'approchera de vous. Le boomerang ira automatiquement en diagonale. Sauter une nouvelle fois pour le reprendre. Une fois vaincu, attrapez le dernier drapeau et finissez la partie du bois pour aller à la cantine.

La cantine (Diner) :

C'est tout à fait identique à la première cantine mais deux fois plus dur et sans vie supplémentaire à récupérer. Après la cantine, vous retrouverez Lisa pour préparer un plan.

La montagne de la mort :

Avant ce niveau, Lisa vous parle et pour ne pas relire ce message tout le temps, il suffit d'appuyer sur les flèches en direction haut et droite. Dans la montagne de la mort, il n'y aura pas d'arbres mais des pierres. Elles vous serviront à monter. Donc, allez vers ces rochers, montez. Au bout de quelques instants, vous trouverez une porte, entrez. Il y aura une échelle. Montez, prenez la vie et sortez par la porte à côté. Remontez sur les pierres. Lisa vous donnera cinq boomerangs. Montez, il y aura une brute qui sortira et rentrera la tête tout en vous lançant des pierres. Montez sur les pierres horizontales. Attendez qu'il lance une pierre, sautez en hauteur sur les pierres verticales en évitant son tir puis montez. Ensuite, les pierres verticales s'arrêtent et il faut monter sur les pierres horizontales. Attention, les plus fines sont les plus fragiles. Pourtant, la deuxième pierre fragile détient un secret. Allez dessus. Tombez. Allez sur l'autre pierre fragile et, sans vous attarder, sautez les rochers qui sont à droite. Avancez, vous trouverez une porte. Entrez, vous trouverez un crâne. Tirez dessus avec votre boomerang.



vous recevrez une vie. Ressortez, sautez sur la roche fragile très rapidement puis sautez en hauteur pour arriver sur de la roche dure. Maintenant, avancez en évitant les trous et la cascade. Pour la cascade, il suffit de croire qu'il n'y a qu'un simple trou. Avancez et vous trouverez des portes inaccessibles. Continuez, vous allez retrouver des rochers verticaux. Montez, il y aura encore un homme avec des pierres. Attendez qu'il lance sa pierre puis avancez. Maintenant, attention, il y a des aigles qui vous feront tomber, attendez qu'ils passent puis continuez jusqu'à la porte du haut. Entrez, tuez la première chauve-souris, descendez grâce à l'échelle. Pour les autres chauves-souris, allez juste au-dessus d'elles, attendez qu'elles partent puis avancez. En bas, des crânes tomberont, avancez en les évitant. Ensuite, il y aura des squelettes, tuez les. Avancez jusqu'à la prochaine échelle en évitant les chauves-souris jusqu'à la porte. Sortez, avancez, sautez sur les pierres horizontales fragiles (c'est un passage très dur). Poursuivez. Montez sur l'échelle de pierre en évitant les aigles. Prenez cinq autres boomerangs et continuez en tuant vos ennemis. Vous allez encore rencontrer d'autres ennemis, prenez garde, ce sont de gros bourdons; avancez doucement en les tuant. Ensuite, vous trouverez un rondin sur une rivière, montez dessus et lorsque vous serez juste en-dessous d'une branche, sautez. Attention, c'est une manœuvre très complexe, le rondin ne va pas exactement sous la branche. Avancez, vous trouverez de petites branches par terre, sautez par dessus car si vous les écrasez, elles pourraient réveiller l'ours et il vous tuerait. Vous trouverez l'ours endormi, sautez par dessus



pour ne pas le réveiller. Sautez encore au-dessus des branches. Continuez et refaites l'opération avec un autre ours puis continuez. Il y a une rivière, sautez sur les rondins en évitant les poissons, puis continuez. Des bourdons sont encore là, tuez les en avançant. Prenez cinq autres boomerangs. Tuez les ennemis, allez sur les rondins en évitant les poissons. Vous trouverez ensuite un feu, évitez le en sautant sur les troncs d'arbres. Entrez dans l'égout, avancez en tuant les ennemis jusqu'à ce que vous trouviez des lampadaires sur le plafond, avancez très lentement tout en sautant et en lançant votre boomerang pour les casser. Vous vous retrouverez dans le noir complet et votre soeur sera délivrée. Vous apercevrez un bonhomme, sautez par dessus sans essayer de le tuer, puis avancez. Montez sur l'échelle. Vous trouverez la centrale nucléaire. Sauter sur le panneau où se trouve "Do Not Touch". Ainsi, tout le "Camp Deadly" sera sans courant, vous serez enfin libre avec votre soeur et retrouverez vos parents.

Lorsque vous aurez délivré l'homme pendu par les pieds, il vous aidera.

(DOCO Mathieu)



super famicom

CASTLEVANIA IV

Cartouche Européenne

Un peu de temps pour dire un petit bonjour à Dracula
7E13F050



megadrive

FORGOTTEN
WORLDS

Cartouche Européenne

Un plein d'énergie pour le joueur 1
FF1109028

Un autre plein d'énergie pour le joueur 2. Comme ça, pas
de jaloux!
FF1A70028

US GAMES			
Vente par Correspondance Ouvert 2 JOURS par J			
SUPER NES Plus de 150 jeux de 259 à 449 F	MEGADRIVE Plus de 250 jeux de 199 à 380 F	NEO - GEO Plus de 70 jeux de 540 à 590 F	NES Plus de 300 jeux de 150 à 260 F
A-N GLADIATOR 429 ALEX VS PRINCE NC ARCATA 429 ARCADE 429 BATMAN 3 429 CUTTER 3 429 DEATH VALLEY NC DOUBLE DRAGON NC EVILGENE NC SHIRAZ N'OOT 399 NIKE 449 SHIRAZ BOND JA 429 LENNIS 429 OUT OF THIS WORLD 429 POPOLOIDS 299 FRANCE OF PERCIA 399 REVAL VORP 399 REVAL AND KAGIC NC FLARE 429 SIMONS 2 449 SORIC BLASTMAN NC SPIDER MAN 2 MAN NC STRA WAR 399 SUPER BOWLING 399 STREET FIGHTER 2 499 STREET HWY 399 TEMBLATION 2 NC VERY TOONS NC TOK W JERRY 399 MYSTICAL QUEST NC TOP KACCH 399 VORTUE RIKU 449 WING 3 449 YELIX 3 449 MARIO KART 449 MARIO FISH NC LAGOON 399 CAPIVIZCA 4 399 FINAL FANTASY 2 449 F1 GRAND PRIX 449 KING OF HORNETS 449 CRASHBURNER 399 ACTION FOOTBALL NC	ALLIEN 3 NC ALPHEA DRAGON 399 BATMAN 2 NC SONIC 2 NC STREET OF RAGE 2 NC WORLD OF LUSTICE NC CLONCE DOLLO 349 SIMONS 2 349 RYNOR 2 NC THUNDER FORCE 4 339 TOXI...ECT... 339 LENNIS 349	S MAN 690 JOY JOY RIZ 690 ALPHA KIDSON 2 690 STING FIGHT 690 CITRER LIP 690 NINJA COMBAT 790 NOTATION M 990 NOBAMMY R.C.T 990 NAME 1975 790	BATMAN 2 249 NOE MAN 339 WICKY MOOSE 350 CARTELVANIA 3 350 MEGAMAN 3, 4 ET 5 349 ROCK R.C.T 339
MEGA CD ACCESSOIRES Plus de 20 jeux de 290 à 450 F			
GAMEBOY Plus de 250 jeux de 170 à 279 F			
GAMEGEAR Plus de 70 jeux de 190 à 279 F			
NES plus de 350 jeux US sur votre NES grâce au GAMEKEY pour 245 F			
COMMANDE PAR TELEPHONE AU (16.1) 64.26.23.59			

P E T I T E S

AUTRES

Contact

Département 77
BELIM recherche JF/HF support
téléphone clients, passionnés et
connaissance en micro et jeux son
coïges. Téléphonez au (1) 64 61 78
78.

NEC

Achat

Département 68
Ach. jx Nec, cherche : Devil,
Crash, Gunhed, Tiger Heli, Ninja
Spirit. Contacter Urban
Christophe, 12 rue de la Weiss,
68125 Houssen, ou après 20h, au
(16) 89 24 14 03.

Département 92
Ach. Nec GT Turbo + jeu à prix
intéressant. Ach. jx SFC ou SFC
Nintendo. Contacter Seb, au (1) 47
75 36 64.

Contact

Département 1
Cherche mode d'emploi en fran-
çais ou explication de Silent
Deburger et Power League 3.
Contacter Manu, le soir, au (16) 50
40 46 49.

Département 13
Ech. sur Marselle 4 jx SFC : Zelds
3, S Advantage Island, Top Racer
US, Turtle's 4 + adaptateur univer-
sel, contre Nec : GT 1 jx, ou
vends le tout : 1300 frs. Contacter
Florent, au (16) 91 05 16 42.

Département 57
Ech. SGC + 8 jx (F. Soldier,
Aldynes.) contre MD + 5 jx, ou S
Nintendo + 4 jx, Contacter Eric, au
(16) 87 67 67 21.

Département 82
Ech. Turbo GT + 2 jx, contre S
Nintendo, tous mode - jx si pos-
sible, ou 1400 Frs. Contacter
Katerine, après 19h, au (16) 63 66
49 05.

Vente

Département 2
Vds. CGX : 1250 Frs, valeur : 1750
Frs + 4 jx et un quintupleur, ou
contre 3 jx SFC. Contacter après
18h, au (16) 23 68 43 94.

Département 12
Vds. CGX 2 + 8 jx (Gunhed Devil
Crash, Cyber Core...) + quintupleur
: 1000 Frs, valeur : 3700 Frs.
Contacter Jerome, après 18h, au
(16) 65 42 51 73.

Département 26
Vds. GT + 7 jx (J. Chan, Pc Kid2,
Ninja Spirit...) : 2500 Frs.
Téléphonez après 18h, au (16) 75
23 01 19.

Département 30
Vds. A Island, Kick Ball, F Soccer,
Pc Kid2, World Court Tennis entre
100 et 300 Frs. Contacter Nicolas,
au (16) 90 25 01 01.

Département 38
Vds. CGX + quintupleur + 4 pads +
jeu : 1300 Frs. Vds. jx : J. Chan,
Popolus, P. Eleven, de 250 à 350
Frs. Contacter Matthieu, après
18h, au (16) 76 08 97 98.

Département 38
Vds. jx CGX : 500 Frs, jx : Pc
Kid 2 : 200 Frs, Dead Moon : 200
Frs, J. Chan : 150 Frs, Down Load :
150 Frs, Barumba : 75 Frs.
Contacter Guillaume, au (16) 76
27 14 60.

Département 57
Vds. SGC + 4 jx + joystick XE1 Pro
Pc + quintupleur : 1490 Frs, 15 jx
MD à vendre aussi. Contacter
Romain, au (16) 87 77 91 08.

Département 68
Vds. Nec + quintupleur + 2 joys +
11 jx : 2750 Frs (Momochoy,
Puzznic...), valeur : 5500 Frs.
Contacter au (16) 89 23 26 38.

Département 73
Vds. CGX + 2 manettes + quintupleur
+ 6 jx : 1800 Frs. Contacter
au (16) 79 28 14 75 HR.

Département 75
Vds. GT + 7 jx : 2500 Frs
à débattre. Vds. R. Curse pour GB :
100 Frs. Contacter Daniel, après
18h, au (1) 45 00 02 78.

Département 75
Vds. SGC + 4 jx (Sonson 2,
Shibman...) : 1000 Frs. Ach.
Twibee sur GB. Contacter Gael,
au (1) 43 49 46 95.

Département 77
Vds. jx Nec : Paradox : 450 Frs,
Pc Kid2 : 290 Frs, Battle Ace : 350
Frs, Velgues : 250 Frs. Contacter
Pascal, au (16) 64 40 57 15.

Département 77
Vds. Nec Duo + 10 jx (Red Alert,
Wonderboy 3...) + 4 pads + quintupleur
: 4000 Frs. Vds. GG + 11 jx +
adaptateur secteur : 2500 Frs.
Téléphonez au (16) 20 40 74 70.

Département 77
Vds. Nec GT + 3 jx (Batman...) :
1990 Frs. Contacter Marc, au (16)
64 41 04 78.

Département 78
Vds. CGX + 15 jx + quintupleur + 2
manettes : 2400 Frs, ou contre S
Nes + 5 jx. Contacter Benoit, après
18h, au (16) 34 84 89 23.

Département 78
Vds. jx Nec et MD : Pokid 2, Devil
Crash, Lohi, F1 Circus 91 : 225
Frs, pos. Quackshot, Mickey, G Axe
2, S of Rage, Shinobi 2. Contacter
Jud, au (16) 30 55 83 38.

Département 78
Vds. SGC + 2 manettes + quintupleur
+ 1941, G'n'G, F Match
Tennis, Drop Rock : 1650 Frs.
Contacter Gilles, au (16) 30 50 09
77.

Département 87
Vds. Nec + 5 jx (Bloody Wolf,
1943, Shinobi...) : 1100 Frs.
Contacter Barry Julien, Les
Séquines, 87200 St Julien.

Département 91
Vds. Pc Engine + Cybercore : 600
Frs, jx à 200 Frs pce. Contacter
N'Guyen Thanh, au (1) 69 24 64 32

Département 91
Vds. SGC + 4 jx : 800 Frs, jx jx
Neo-Geo : 700 Frs. Contacter Alex,
au (16) 60 84 24 61.

Département 91
Vds. jx Nec (Legend of Hero
Toma, Wolf, Adult Island...) :
200 Frs et manette : 100 Frs.
Contacter David, au (1) 69 30 84
23.

Département 92
Vds. jx Nec : Titan, S Invaders,
Tales of the monster : 150 Frs pce.
Contacter Gerard, au (1) 47 85 72
92, ou 40 85 42 23.

Département 93
Vds. SGC + doubleur + 2 manettes
+ 8 jx (GG Grant, Bloody Wolf,
Shinobi, Soldier...) : 2200 Frs,
valeur : 4300 Frs. Téléphonez au
(1) 43 08 69 48.

Département 93
Vds. CGX + quintupleur + 3
manettes + 7 jx (Dead Moon, P4,
Bomberman, Ft. Hero Tenna...) :
1400 Frs. Contacter Anthony, au
(1) 43 83 39 33.

Département 95
Vds. SGC, ss garantie + 4 jx
(Raiden, G and Ghosts...) : 1500
Frs, vente séparée possible.
Contacter Morgan, après 16h30,
au (16) 39 81 57 87.

NEO-Geo LYNX

Achat

Département 38
Ach. Neo-Geo + 1 jeu : 1200 Frs
maxi. Vds. GB + 4 jx : 750 Frs.
Contacter Pierre Charles, au (16)
74 87 50 55.

Département 75
Ach. Neo-Geo + 1 manette + 1 jeu,
laire offre. Contacter Harry, à partir
de 18h, au (1) 45 85 98 27.

Contact

Département 7
Ech. jx LYNX, Neo-Geo, SFC,
Mattel, Xt Game, Coleco, VCS
2600. Ach. lecteur de disques pour
800XL. Contacter Cayan Richard,
5 rue Champalbert, 07200
Aubenas.

Département 13
Ech. jx Neo-Geo (Burning...),
cherche contacts. Contacter
Romain, au (16) 42 86 19 58.

Département 13
Ech. Lynx + 4/5 jx, contre GG + 2
jx, ou GB + 7 jx, ou : 700 Frs.
Contacter Pierre, de 19 à 20h, au
(16) 91 97 44 98.

Département 51
Ech. Neo-Geo + 5 jx (Cyberlip,
Baseball 2020, M Lord...), contre
SFC : 8 à 9 jx. Téléphonez au (16)
26 08 59 89.

Département 59
Ech. avec personne sérieuse :
Burning Fight, ou 2020 Baseball,
contre F. Fury. Contacter Eric,
après 18h30, au (16) 28 68 01 22.

Département 75
Ech. Lynx + 4 jx (Tokl...) + MD + 2
jx, contre GT, ou 1500 Frs.
Contacter Julien, sur Paris unique-
ment, au (1) 40 38 06 46.

Département 78
Ech. jx Neo-Geo (Soccer, Browel,
Andros...). Contacter Robert, au
(16) 39 69 14 69.

Département 94
Ech. M Lord et Ghost Pilot sur
Neo-Geo. Contacter Laurent, après
18h, au (1) 49 69 00 83.

Département 95
Ech. jx LYNX (Road Blasters, Gates
of Zendoon). Vds. Comlink : 60
Frs. Contacter Bastien Bonalumi,
10 rue du vivier, 95740 Freppillon,
ou au (16) 30 40 08 18.

Vente

Département 13
Vds. M Lord : 450 Frs. Téléphonez
après 19h, au (16) 91 35 29 35.

Département 13
Vds. Lynx + 8 jx : 1500 Frs.
Contacter Monetto Joel, au (16) 91
63 57 74.

Département 33
Vds. Lynx 2 + Batman + sac de
transport + nœuds et emballage
d'origine : 990 Frs. Téléphonez au
(16) 56 47 39 92.

Département 44
Vds. Sengoku : 860 Frs. S. Sp. N
Combat : 760 Frs, Cyber Lip : 560
Frs, MD + 9 jx : 2400 Frs, CGX + 2
jx : 900 Frs, Top Gear : 360 Frs.
Contacter David, au (16) 40 69 68
50.

Département 44
Vds. Lynx ss garantie + alimenta-
tion secteur + 4 jx : 1000 Frs,
valeur : 2000 Frs, vente séparée
possible. Contacter Sébastien,
après 19h, au (16) 40 86 35 77.

Département 49
Vds. Lynx 2 + Blue Lightning +
adaptateur secteur : 900 Frs, et
vends jx Nec. Contacter
Christophe, au (16) 41 50 77 92.

Département 54
Vds. Lynx 2 sous garantie + 6 jx +
translo + clui : 1700 Frs, ou contre
GG. Contacter Jean Marie, au (16)
83 28 26 52.

Département 62
Vds. sur Neo-Geo : Riding Hero et
Baseball 2020 : 450 Frs pce. pas
d'échange. Contacter David, au
(16) 21 76 83 69.

Département 75
Vds. jx Lynx : Blue Light, Kiax,
Zendoon, Robosquash : 150 frs
pos, ou 500 Frs les 4, Comlynx :
50 frs, saccho : 50 Frs. Contacter
Mathieu, au (1) 46 47 66 92.

Département 75
Vds. M Lord et Cyber Lip.
Contacter Patrick, au (1) 45 72 29
03.

Département 75
Vds. jx Neo-Geo : Asso2 : 550 Frs,
Raguy : 500 Frs, 2020 Baseball :
550 Frs et F. Fury : 790 Frs.
Contacter Antoine, au (1) 48 87 48
56.

Département 75
Vds. Neo-Geo + Sengoku 1 : 3500
Frs, ou contre jx Neo-Geo.
Contacter Adrien, au (1) 45 66 70
38.

Département 75
Vds. Lynx 2, état neuf + Toki : N
Gaiden, 8 Light : 1000 Frs.
Contacter Erwan, après 19h, au (1)
45 20 99 12.

Département 77
Vds. Neo-Geo + 1 manette + M
Lord et 2020 Super Baseball :
3000 Frs. Contacter Frédéric, au
(16) 64 61 74 83.

Département 78
Vds. Neo-Geo + manette + Cyber
Lip et 8man : 3500 Frs. Contacter
Serge, au (16) 39 95 68 90.

Département 91
Vds. jx Neo-Geo et SFC.
Téléphonez au (16) 86 23 25.

Département 93
Vds. jx Neo-Geo entre 700 et 900
Frs (F. Fury, King 2, Mutation),
SFC entre 300 et 500 Frs.
Contacter Sylvain, après 18h, au
(1) 48 02 06 98.

Département 94
Vds. Neo-Geo + 1 manette + péritel
+ alimentation : As2 : 2500 Frs.
Contacter Cyril, au (1) 49 30 24
76.

Département 94
Vds. ou Ech. Magician Lord sur
Neo Geo : 400 Frs. Vds.
Castelvania 4 : 350 Frs, et
Actraiser 2 : 250 Frs, sur SFC.
Contacter Sieve, au (1) 49 59 00
89.

NINTENDO

Achat

Département 29
Ach. Ech. vds. jx S Nintendo Fra.
US, Jap (prossée SFC, Contra,
G'n'G, Prince Persia), cherche
Paradox, Zelds et vieux jx SFC à
bas prix. Téléphonez au (16) 98 83
34 42.

Département 33
Ach. Contra 4, WWF, entre 250 et
350 Frs. Téléphonez après 17h30,
au (16) 57 79 90 82.

Département 59
Ach. jx S Nintendo Fra, bon état,
sur Lille seulement. Contacter Jean
Paul, après 18h30, au (16) 20 22
83 33.

Département 62
Ach. sur SFC : S Aleste : 250 Frs
maxi. Téléphonez le mercredi uni-
quement, après 18h, au (16) 21 53
44 58.

Département 78
Ach. sur SFC : Ramma 1/2, F Fight
Gy, Adams Family : 350 Frs maxi
et échange T Ninje et Burning
Fight sur Neo-Geo. Contacter Mr
Mendes, au (16) 30 56 38 02.

Département 78
Ach. jx sur SFC, S Nes US, à
prix bas. Vds. jx MD (Kid
Chameleon...) ou contre jx S Nes.
Contacter Gautam, de 17 à 19h,
saut week end, au (16) 34 80 01
76.

Département 83
Ach. jx : S Fighter 2 : 450 Frs.
Fra : 500 Frs, ou Contra : US 400
Frs, Fra 450 Frs, ou Zelds Fra :
400 Frs. Contacter Paul, au (16)
83 74 94 74.

Contact

Département 3
Ech. jx SFC US et Fra : Soccer,
Castelvania4, Tennis, Contra,
contre Aleste, Zelds US, ou
Parodius... Contacter Julien, au
(16) 70 31 98 44.

ANNONCES

- Département 31**
Ech. S Tennis, contre Adam's Family, ou F Zero. Contacter Matthieu, de 17 à 21h, au (16) 62 21 18 42.
- Département 33**
Ech. sur SFC (S Nes ; Contra, Wrestlingman, SF Soccer, contre Aleste, F Fantasy...) Contacter David, au (16) 56 39 25 75.
- Département 54**
Ech. jx SFC (Jap, Fra, US). Contacter Stelan Kozak, 30 rue Allendé, 54190 Villersur, ou au (16) 62 89 31 41.
- Département 59**
Ech. jx SFC/S Nes/S Nintendo, plus de 25 litres. Contacter Thierry, au (16) 27 38 06 38.
- Département 59**
Ech. jx Nintendo. Téléphoner de préférence le week end, au (16) 28 21 90 20.
- Département 59**
Ech. ou jx SFC de 300 à 400 Frs : Hook, R Type, F Fight, SF 2. Ach. jx DFC : Phalanx, X Men, EDF, D Dragon... Contacter Laurent, au (16) 20 24 23 38.
- Département 62**
Ech. Vds. F Zero, contre tout autre jx S Nintendo, SFC, S Nes. Contacter Jeremy, après 19h, au (16) 21 39 41 73.
- Département 73**
Ech. Vds. Ach. jx sur S Nes, S Nintendo, SFC, MD, GG. Vds. livres sur STE. Cherche ADH pour Club. Contacter Adrien, après 19h30, au (16) 79 83 11 30.
- Département 75**
Ech. jx Nes : Simpsons, contre Track and Field 10 et 20, ou Tiny Toons. Contacter Mathieu, au (1) 43 40 42 24.
- Département 78**
Ech. SFC + 7 jx (SF 2, F Zero, S GG...) contre Neo-Geo + 2 ou 3 jx, ou le tout : 3700 Frs. Téléphoner au (16) 30 57 98 03.
- Département 92**
Ech. Addams Family contre TMHT 4 Jap, ou US. Contacter Bruno, au (1) 47 74 59 19.
- Département 92**
Ech. GB + 5 jx, contre jx S Nintendo, S Nes, ou SFC, ou pour 900 Frs. Contacter Claude, ou Jimmy, au (1) 47 88 92 48.
- Département 93**
Ech. S Blader (Jap), contre S Nes, ou Phalanx, ou S Alterra, ou faire proposition. Contacter Olivier, au (1) 48 23 35 69.
- Département 93**
Ech. sur S Nes : Rival Turf, contre autre jx. Contacter Cagnon Stéphane, 4 cite M Cachin loc 333, 93700 Drancy, ou entre 12 et 13h, au (16) 42 38 30 59.
- Département 94**
Ech. S Nintendo + F Soccer + manettes, sous garantie contre SFC sans jx. Contacter David, au (1) 48 80 22 17.
- Département 94**
Ech. SFC + S Fighter 2, Populus et Mario 4 + manette Turbo, contre Neo-Geo + 2 manettes et complément. Téléphoner au (1) 43 28 31 55.
- Département 95**
Ech. sur S Nintendo : S Mario World, S G'nG, DU autre jx S Nes, ou SFC. Contacter Serge, après 18h, AU (16) 39 78 38 19.
- Département 95**
Ech. Rival Turf (Rushing Beat version F3), contre Castelvania 4. Contacter Tony, après 19h, au (16) 34 73 08 43.
- Vente**
- Département 10**
Vds. jx SFC : 450 Frs pce port non inclus : Chomakimura, Castelvania 4, Contra Spirit, Joe&Mac et YS3. Contacter le week end, au (16) 25 74 31 17.
- Département 11**
Bvds, ou Ech. jx US et Jap, compil 8 jx, Megaman4, Castelvania 3, Torlufes 3, contre S Nintendo + Mario 4, Castelvania 4. Contacter Reynald, le soir, au (16) 68 46 83 26.
- Département 13**
Vds. Nes + 10 jx (Mario 3, DD 2, Mario 2...) Contacter Hugues, au (16) 90 75 31 05, ou pendant le week end, au (16) 91 34 65 94.
- Département 13**
Vds. SFC + S Fighter 2, S G'nG, sous garantie 8 mois : 2100 Frs. Contacter Christophe, au (16) 91 70 77 99.
- Département 13**
Vds. jx pour SFC. de 350 à 400 Frs. Contacter Laurent, au (16) 91 08 92 69.
- Département 16**
Vds. jx S Nintendo : S Soccer, S Tennis, F Zero : 300 ou 800 Frs le tout. Contacter Louis, au (16) 45 94 90 24.
- Département 18**
Vds. Nes + Zapper + Turtles, SMB3, Gauntlet, Zelda 2, SMB, D Hunt : 1100 Frs. Vds. valeur : 2500 Frs. Contacter Yves, au (16) 48 70 25 35 HR.
- Département 24**
Vds. jx SFC : F Fight : 350 Frs, et Zelda 3 US : 400 Frs. Contacter après 18h, au (16) 53 56 20 59.
- Département 25**
Vds. GB + écouteur + cable video Link + Tetris : 400 Frs. Téléphoner, au (16) 81 37 32 30.
- Département 25**
Vds. jx SFC : SF 2 : 550 Frs. Ach. Amazing Tennis et Ultima 6 ou autres. Contacter Olivier, au (16) 81 48 07 99.
- Département 29**
Vds. sur S Nintendo : S R Type : 300 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 98 95 19 36.
- Département 29**
Vds. Ach. jx S Nes Fra ou US. Vds. jx S Nes à bas prix + console. Téléphoner au (16) 98 02 47 71.
- Département 29**
Vds. Nes + 13 jx : 1700 Frs. Téléphoner au (16) 98 58 16 96.
- Département 30**
Vds. Nes + Zelda2, Simpsons, DD2... sans adaptateur secteur + GB, Revenge of Gato, à 3 jx : 1000 Frs. Contacter Hubert, au (16) 66 82 63 64.
- Département 31**
Vds. S Nes US + Mario 5, Actraiser + adaptateur S Nes/SFC : 1500 Frs. Magic Sword : 300 Frs. Contacter JC, après 18h, au (16) 61 76 18 83.
- Département 33**
Vds. Nintendo sous garantie + 2 manette + 5 jx : 1500 Frs. valeur : 2100 Frs. Téléphoner au (16) 56 30 77 95.
- Département 33**
Vds. jx Nes entre 200 et 250 Frs. Contacter David, après 17h, au (16) 53 20 22 72.
- Département 33**
Vds. Nes + DD 1, TMHT, Tico et Tac, B Fighter, Bionic Commando, Megaman 2 : 1500 Frs. valeur 2500 Frs, ou contre MD + 4 jx. Contacter Anaël, au (16) 56 32 65 13.
- Département 34**
Vds. jx Nes (Simpsons, Tice et Tac, Top Gun 2) : 500 Frs. Contacter le tout. Contacter Vanessa, au (16) 67 74 94 73.
- Département 34**
Vds. S Nes + 2 manettes + Mario : 1100 Frs. Vds. jx MD : Shadow of the Beast et Splatter House 2 : 200 Frs, ou contre Nes CD Duo. Contacter Pascal, au (16) 67 53 49 01.
- Département 34**
Vds. Nintendo + 2 manettes + Jackie Chan, Mario 3, Blue Shadow + joystick : 990 Frs. Contacter Guilhem, après 18h, au (16) 67 59 49 66.
- Département 38**
Vds. Nintendo + accessoire : 500 Frs. jx : 250 Frs pce. Téléphoner après 19h30, au (16) 76 56 03 00.
- Département 38**
Vds. jx GB : D Tales, Revenge of Gato, et Fortress : de 100 à 150 Frs, seulement dans le 38 et sa région proche. Téléphoner au (16) 76 54 00 63.
- Département 41**
Vds. Nes + 4 jx (SMB3, TMHT, Off Road, Blue Shadow), avec boîtier d'origine. Téléphoner après 20h, au (16) 54 70 42 59.
- Département 41**
Vds. GB : 300 Frs + jx : 150 Frs pce T Ninja, Mario, D Dragon. Vds. Nes. jx : 150 Frs pce : Mario 1 à 3, D Dragon, Contacter Martial, après 18h, au (16) 54 74 31 35.
- Département 44**
Vds. 6 jx Nes : Balman, Life Force, Zelda, Castelvania, Bayou Billy, Rad Racer : 200 Frs. Nes + 2 jx + Zapper : 350 Frs. Contacter Patrice, au (16) 40 98 07 84.
- Département 44**
Vds. Nes + 8 jx (T Ninja, Megaman 2, Mario 1...) + emballage d'origine : 1000 Frs. Contacter Math, au (16) 40 21 75 98.
- Département 45**
Vds. GB + 4 jx (DD, Tetris, Asmik, Gargoyl) + écouteurs + câble + sacoches + Light Boy : 1000 Frs, valeur : 1750 Frs. Contacter Alexandre, à partir de 18h, au (16) 38 95 75 82.
- Département 59**
Vds. jx S Nintendo : S Soccer, S Tennis : 300 Frs, Addams Family : 350 Frs. Contacter Bastien Bombard, à 8 rue Sadi Carnot, 59400 Cambrai, ou au (16) 27 81 75 29.
- Département 60**
Vds. Nes + 6 jx (DD2, Cobra Triangle...) : 1200 Frs. Vds. se rapprocher possible. Altered Beast, sur MD : 100 Frs. Téléphoner au (16) 44 02 40 32.
- Département 61**
Vds. SFC + 6 jx (SF 2, Contra, Paradoxus...) : 4000 Frs. Contacter Franck, au (16) 33 29 64 30.
- Département 64**
Vds. Nes + 2 manettes + adaptateur secteur + câble péritel + TMHT, SMB3, MM 2 : 1500 Frs. Contacter Xavier, au (16) 59 42 36 03.
- Département 67**
Vds. Ech. S Nintendo, jx pas cher. Vds. Pc Engine + 5 jx : 1500 Frs. Vds. jx MD (Toe Jam, Sonic, Mercs, Immortal...) entre 200 et 320 Frs. Contacter Eric, après 17h, au (16) 88 72 73 75.
- Département 69**
Vds. pour S Nintendo : Castelvania 4, 290 Frs, ou contre R Type, ou S Tennis, ou Addams Family. Contacter Pascal, au (16) 72 44 00 48.
- Département 69**
Vds. jx US pour S Nes ; S Ghoulis, Castelvania 4, Zelda 3 : 320 Frs pce. Téléphoner au (16) 78 49 58 21.
- Département 69**
Vds. Nes sous garantie + 5 jx (Bayou Billy, Mario 1, Probotector, Metroid, D Tales) : 1250 Frs. Téléphoner à partir de 18h, au (16) 78 69 16 32.
- Département 74**
Vds. jx Nes de 150 à 300 Frs (Kick Off, SMB3, DD2, Simpsons...). Contacter Greg, au (16) 50 57 83 12.
- Département 75**
Vds. GB et Tetris et Radar Mission + sacoches : 500 Frs. Contacter Guillaume, au (1) 42 01 84 36.
- Département 75**
Vds. Nes + 12 jx (Megaman 2, Zelda 1 et 2, Mario 3...) : 1500 Frs. Contacter Damien, ou Cedric, à partir de 18h, au (1) 45 82 16 37.
- Département 75**
Vds. S Nes US + 4 jx (SF 2, WWF, S Soccer, S Mario) : 2000 Frs. Contacter Arnaud, au (1) 42 41 23 33.
- Département 75**
Vds. 3 jx pour S Nintendo Fra : F Zero, F Fight, Addams Family à 14 jx Nes dont 2 US. Contacter Sébastien, au (1) 45 92 06 76.
- Département 75**
Vds. S Mario 4 : 200 Frs, Castelvania 4 US : 300 Frs, F Zero : 300 Frs. Contacter Mr Guyot, après 20h, au (1) 40 33 12 49.
- Département 75**
Vds. nouveautés sur SFC (Axeley, P de Persia, TMNT4, S Fighter 2...). Contacter Denis, au (1) 40 50 59 22.
- Département 75**
Vds. Nintendo + 3 jx : 500 Frs. Contacter Guillaume, après 17h, au (1) 45 30 21 47.
- Département 75**
Vds. jx SFC : Contra, Bowling, S Play Action Football, Paradoxus, T Ninja, F Fantasy 2. Contacter Jerome, au (1) 45 97 04 74.
- Département 75**
Vds. GB + 6 jx : 800 Frs, GG + jeu : 700 Frs, ou le tout : 1400 Frs. Contacter Michael, au (1) 42 51 19 31.
- Département 75**
Vds. GB + 16 jx (Gremlins 2...) : 2000 Frs, le jeu de 100 à 150 Frs et GB : 400 Frs. Empreur sur Nes : 200 Frs. Contacter Benjamin, au (1) 47 54 06 69.
- Département 75**
Vds. Nes + 2 manettes + 25 jx : 3000 Frs, valeur : 6000 Frs. Contacter Pierre, au (1) 43 59 48 11.
- Département 75**
Vds. jx Nes : 150 Frs (Metal Gear 2...). Vds. jx S Nintendo : 300 Frs (F Zero, S R Type...). Contacter Sébastien, au (1) 42 62 08 01.
- Département 77**
Vds. Nes + 2 manettes + pistolet + Mario 1, D Hunt, Duck Tales, Bayou Billy, S Warrior, Blob : 800 Frs. Téléphoner au (16) 64 30 91 49.
- Département 77**
Vds. jx Nes : Kung Fu : 100 Frs. Mario 1, Megaman, Zelda 2, TMHT, Robocop, Dragon Ball : 150 Frs pce, Batman, D Dragon 2 : 200 Frs pce. Contacter Manu, au (16) 64 62 03 93.
- Département 78**
Vds. jx GB (Tennis, Motocross...), prix à débattre. jx MD (Populus, S de Rage...). Contacter Sébastien, au (16) 39 75 90 30.
- Département 78**
Vds. SFC + 2 manettes + alimentation + S Fighter 2 et F Fight à partir de 1500 Frs, ou contre Neo-Geo. Contacter Vincent, au (16) 34 62 27 13.
- Département 78**
Vds. jx S Nes : Pilot Wings, Addams Family : 300 Frs, S Nintendo : S Tennis : 300 Frs. Contacter Fabien, au (16) 34 61 01 01.
- Département 78**
Vds. Nes + 5 jx (D Dragon 2, Faxman, N Garden...) : 1290 Frs, échange possible, contre jx S Nintendo, ou vente séparée. Téléphoner au (16) 39 74 90 06.
- Département 85**
Vds. Nes + 2 manettes + pistolet + 5 jx (Mario, D Hunt, Tetris...) : 1300 Frs. Contacter cyril, au (16) 51 95 96 73.

JOYPAD • OCTOBRE 1992 • 176

PETITES ANNONCES

Département 75

Vds. GG + 5 jx (Sonic, Shinobi, Duf Run, Golt, Columns) + adaptateur GG/MS : 950 Frs. ou le tout + GB + 11 jx : 1600 Frs. vente séparée possible. Contacter Christian, au (1) 45 84 29 24.

Département 75

Vds. MD Fra + 2 manettes + 4 jx (Sonic, MGP, A Beast...) : 1100 Frs, ou contre jx GB. Contacter Carlos, au (1) 42 28 26 88.

Département 75

Vds. MD + 15 jx (TF 3, EL Viento, SMGP...) + 2 manettes : 4500 Frs, pas de vente séparée. Contacter Omar sur Paris uniquement, au (1) 45 75 01 64.

Département 75

Vds. MD + Pro 1 + 10 jx (EA Hockey, Simpsons...) : 4000 Frs, au lieu de 6000 Frs, ou avec 5 jx : 2750 Frs. Téléphonez au (1) 43 64 70 39.

Département 75

Vds. MD Jap + 11 jx (Mickey, Spiderman...) + moniteur couleur Philips, valeur 7000 Frs, vendu 3500 Frs. Contacter Geoffroy, après 18h, au (1) 45 44 08 57.

Département 75

Vds. MD + Lakers, NHL, Devil Crash, Mickey, Toe and Jam, entre 200 et 250 Frs. Contacter Thomas, au (1) 42 00 70 63.

Département 75

Vds. MD + 4 jx (Sonic, S of Rage...) : 1600 Frs. ou les 5 : 250 Frs pce. Contacter Sébastien, après 18h, au (1) 42 61 73 99.

Département 75

Vds. MD Jap + TF3, WG, Rolling 2 et Pit Fighter + 2 manettes : 1400 Frs. Contacter Aïss, au (1) 42 46 12 55.

Département 75

Vds. GG + 3 jx + Master Gear : 1300 Frs. Ach. Battle Toads : 400 Frs. Contacter Jamal, au (1) 46 06 23 95.

Département 75

Vds. MD Fra + MS convert + adaptateur Jap + 13 jx (Tazmania, Krusty, Sonic, Mickey, Desert Strike...) : 4000 Frs. Contacter Stéphane après 19h, au (1) 45 30 28 24.

Département 75

Vds. jx MD à 200 Frs (Sonic, Alien Storm, SMGP, Sword of Vermilion, S of Rage, Darius 2, Dick Tracy), ou les 7 : 1200 Frs + Pro2, à débattre. Contacter Fabrice, au (1) 43 21 20 44.

Département 75

Vds. jx MD : Alisia Dragon, Valis 3, Mickey, PS3... : 250 Frs pce et PS3 : 350 Frs. Vds. MS + 3 jx : 1050 Frs, ou contre GG + 1 jeu. Contacter Christophe, au (1) 43 21 41 56.

Département 75

Vds. MD + jeu + manette + translo + peritel : 750 Frs. Vds. 30 jx MD à 250 Frs. Contacter Paul, au (1) 43 48 26 68.

Département 75

Vds. MD + 8 jx (Merks, Mickey...) + 2 joy : 200 Frs. Vds. 4300 Frs. Vds. Nbrx jx Nes de 100 à 210 Frs sur Paris uniquement. Contacter Gonzague, après 19h, au (1) 42 77 66 30.

Département 75

Vds. sur MD : XDR : 100 Frs, A Storm et Quackshot : 250 Frs pce, Wonder Boy 5 : 300 Frs. Vds. GB et jx sur Mega GD et GG, Contacter Marc, au (1) 42 62 67 78.

Département 75

Vds. MD Fra + 2 joy + adaptateur Jap + Sonic, Mickey, Quackshot, S of Rage : 1500 Frs. Contacter Arnaud, au (1) 45 01 74 43.

Département 75

Vds. jx MD de 200 à 250 Frs : S Dancer, Knockout Boxing, Baseball, Techno World Cup 92, S Monaco GP, Sonic, Toki, R Thunder 2. Contacter Edy, au (1) 42 80 09 17.

Département 75

Vds. MD + 8 jx + Pro 2 + A Power + manette + adaptateur Jap, prix à débattre. Contacter Mickael, au (1) 42 39 27 53.

Département 75

Vds. MD Fra + 8 jx + 1 manette : 1700 Frs, 6 jx Nes : 700 Frs. Contacter Virgile, après 18h, au (1) 45 35 17 32.

Département 75

Vds. MD Jap modifié 50 Hz + 3 manettes + 6 jx choix (PS2, 3 et 5, S of Rage, Terminator, TF3...) : 2500 Frs. Vds. jx de 150 à 300 Frs. Contacter Guillaume, au (1) 45 35 82 91.

Département 75

Vds. MD + 6 jx : 2700 Frs. Kick's 91 pour TV NTSC, ou moniteur : 4500 Frs + Klax : 1000 Frs, Alari Mega ST : 4500 Frs. Contacter Rodolphe, après 19h, au (1) 45 01 82 18.

Département 75

Vds. MD Jap + 2 manettes + 2 jx : 1000 Frs. Vds. jx MD (Sonic, NHL, Joe Montanaz) de 200 à 300 Frs. Contacter sur Paris uniquement. Contacter Sylvain, après 18h, au (1) 48 30 42 22.

Département 76

Vds. 20 jx MS de 70 à 150 Frs. Téléphonez au (16) 35 37 22 49.

Département 76

Vds. MS + 9 jx + 2 manettes : 1000 Frs, ou contre MD + Sonic. Téléphonez au (16) 35 84 91 20.

Département 77

Vds. Moonwalker : 200 Frs et Nes + Turtle et Tetris : 650 Frs. Contacter Marc, ou J Luc, au (16) 64 26 02 42.

Département 77

Vds. MD + 8 jx (Mickey, Sonic, Donald...) + Nbrx revues : 2100 Frs. Téléphonez au (16) 60 20 76 56.

Département 77

Vds. MD + Sonic + 2 pads : 850 Frs. Vds. jx (J Madden, Donald, G/G) : 200 à 250 Frs. Contacter Michael, au (16) 60 06 19 04.

Département 77

Vds. jx MD, de 200 à 300 Frs + 60 Frs de frais de port : Tazmania, Bulls, EA Hockey, Donald. Contacter Manoj, le mercredi ou samedi, avant 18h, au (16) 60 65 72 65.

Département 77

Vds. jx MD à partir de 200 Frs. Contacter Julien, au (16) 64 30 01 56.

Département 77

Vds. MD : Fantasia et Toe Jam : 250 Frs pce, Wrestling War : 200 Frs. Ach. S Volleyball. Contacter Jeremy, sur le 77 uniquement, le soir, au (16) 60 26 19 67.

Département 77

Vds. jx MD : S Real Basketball, World Cup 90, Lakers vs Celtics, Sonic : entre 240 et 280 Frs. Contacter Florian, au (16) 64 28 91 07.

Département 78

Vds. Nbrx jx MD : 200 Frs pce (boîtes et notices) dans le 78 seulement. Téléphonez après 19h, au (16) 39 51 92 39.

Département 78

Vds. sur MD : Sonic, Quackshot, S of Rage et autre, de 250 à 350 Frs. Contacter Philippe, au (16) 35 29 14.

Département 78

Vds. Console MD Jap + 2 arcade Power + 5 jx (Sonic, Merks, PGA, EA Hockey...) : 2000 Frs. Contacter Aïss, au (16) 30 95 74 29.

Département 78

Vds. GG + pochette + 5 jx (Columns, Shinobi, Monaco GP...) : sous garantie : 1200 Frs. Téléphonez après 18h, au (16) 39 58 91 84.

Département 78

Vds. MD Jap + Sonic Jap, T Force 3 + adaptateur + Pro 2 : 900 Frs. Contacter Pierre, au (16) 39 75 77 28.

Département 78

Vds. jx MD : Sonic, Shining in the Darkness, J Madden Foot 92? Contacter Fabien, après 18h, au (16) 39 51 91 94.

Département 78

Vds. MD + 2 pads + 9 jx (Monaco GP, EA Hockey, Sonic, TF 3...) : 2400 Frs, valeur : 4870 Frs. Vds. jx à 1 unité. Téléphonez au (16) 39 73 59 34.

Département 78

Vds. MD + Quackshot : 600 Frs. Contacter Pierre Yves, au (16) 34 90 07 22.

Département 78

Vds. MD Jap + 1 pad + 1 Pro1 + 6 jx (S of Rage, SMGP, Desert Strike, Sonic...) : 1900 Frs. Téléphonez après 19h, au (16) 39 15 42 08.

Département 91

Vds. MD Fra + 2 pads + 10 jx (WB 5, Toki, Kid C...) + adaptateur Jap. Contacter Thomas, au (16) 69 38 35 93 HR.

Département 91

Vds. Neo Duo, 35 garantie + 9 jx S CD Rom + 2 manettes + quintuple : 4500 Frs, valeur : 8500 Frs, ou contre Neo-Geo + jx. Contacter Romain, au (16) 60 10 62 98.

Département 91

Vds. MD Jap + 3 jx + 2 pad dont Pro1 : 1200 Frs. Contacter Jeremy, après 19h, au (1) 69 06 50 18.

Département 92

Vds. MD Fra + 2 manettes + 6 jx (Quackshot, Mickey, Mario...) : entre 2000 et 2500 Frs. Contacter Manu, au (1) 46 60 22 59.

Département 92

Vds. MD + 5 jx (Sonic, Quackshot, J Pond 2...) : 1500 Frs. Contacter Richard, à partir de 17h, au (1) 47 25 44 70.

Département 92

Vds. MD + 3 manettes + 11 jx (T Force 3, Robocod, D Strike...) : 3500 Frs, valeur : 6000 Frs. Téléphonez au (1) 46 42 15 58.

Département 92

Vds. jx MD, avec boîte d'origine, notices : 280 Frs pce : Spiderman, Kid Chameleon, Tazmania, Marvel Land. Contacter Dominique Sequin, au (1) 47 24 29 23.

Département 93

Vds. jx MD entre 150 et 200 Frs. Contacter Thierry, entre 18 et 20h, au (1) 48 49 38 39.

Département 93

Vds. 20 jx MD : 4500 Frs ou de 200 à 300 Frs pce. MS + 23 jx + 2 manettes + pistolet-rapide fire : 2500 Frs. Contacter Torri Stephane, 14 rue Myrtille Beer, 9340 St Ouen.

Département 93

Vds. MD Fra + 6 jx (Sonic, S of Rage, Desert Strike...) + 2 pads + alimentation + peritel : 2500 Frs. Contacter Sylvain, après 18h, au (1) 48 67 62 24.

Département 93

Vds. MD + 2 jx : 790 Frs. Vds. 13 jx de 250 à 300 Frs (SMGP, Donald, Fod, Mickey, Sonic...) : 700 Frs. Téléphonez vers 18h, au (1) 48 31 70 61.

Département 93

Vds. MD Fra + 2 manettes + Altered Beast et Golden Axe : 700 Frs. Contacter Franck, au (1) 48 48 49 44.

Département 94

Vds. GG + 9 jx (Mickey, Donald, Sonic...) : loupe et adaptateur MS : 1700 Frs. Contacter Frédéric, au (1) 43 99 05 29.

Département 94

Vds. MD Fra + adaptateur Jap + 2 jx : 1200 Frs. jx GG : Monaco, Fantasy Zone, Adaptateur GG/MS, Mickey. Contacter David, sur le 94 et 75, de 16 à 19h, au (1) 46 82 38 28.

Département 94

Vds. GG + Columns + Master Gear entre 750 et 850 Frs. Téléphonez en semaine après 17h, au (1) 45 90 65 94.

Département 94

Vds. 9 jx MD : 150 Frs pce + Zelda 3 sur SFC : 400 Frs. Téléphonez après 20h, au (1) 64 88 36 26.

Département 94

Vds. sur MD : TF4 : 420 Frs. Chuck Rack, WB5, Tazmania : 350 Frs, F22, Rolling Thunder : 300 Frs, Aler 2, Sonic : 170 Frs, et sur Mega CD : Sol F : 300 Frs. Ach. jx CD. Contacter Tong, au (1) 42 78 52 00.

Département 94

Vds. Vds. MD + 2 manettes + 2 jx : 790 Frs. Contacter Boris, au (1) 43 78 16 64.

Département 94

Vds. jx MD : Gynoc, Mickey Jap, Sonic, Monaco GP, S of Rage : 250 Frs pce. Contacter Frédéric Behave, 11 rue F Leger, 94120 Fontenay s/b Bois, ou au (1) 43 94 11 15.

Département 94

Vds. MS2 + 2 manettes + Alex kid, Space Harrier : 500 Frs, Asterix, Hangon : 300 Frs, jx ensemble : 700 Frs. pistolet Light Phaser + 3 jx. Contacter Sébastien, au (1) 45 47 43 41.

Département 94

Vds. MD + jx : 1050 Frs, ou contre SGX + jx, en région parisienne. Contacter Gaëtan, au (1) 49 80 97 49.

Département 95

Vds. MD Jap + 2 pad + 8 jx (EA Hockey, Sonic, R Thunder 2...) : 2800 Frs, valeur : 4400 Frs. Contacter Xavier, au (1) 39 80 18 09.

Département 95

Vds. sur MD Fra : Mickey, Sonic, Toki, Out Run, K Chameleon, ou contre WB 5, SMGP 2, Chuck Rock, Marble Madness, European Soccer, TF 4. Téléphonez au (16) 39 95 02 07.

Département 95

Vds. GG + Sonic + A S : 900 Frs, ou contre S Nintendo. Vds. Columns, Out Run, G Loc : 450 Frs. Téléphonez au (16) 34 72 24 33.

Département 95

Vds. MD Fra + S of Rage, Fantasia, A Beast : 2000 Frs à débattre. Contacter Cédric, après 17h30, au (16) 39 90 83 34.

Département 95

Vds. GG sous garantie + adaptateur secteur et voiture + Wide Gear + sacoches + 6 jx (Sonic, Mickey, Donald...) : 1900 Frs. Contacter Alain, au (16) 34 17 46 17.

Département 95

Vds. jx MD, touristes nouveautés (Tazmania, Terminator, TF4...) : de 300 à 350 Frs. Contacter Ludovic, après 20h, au (16) 34 09 91 19.

Département 95

Vds. MD + 8 jx (Merks, J Madden...) + 3 manettes + adaptateur Jap : 2400 Frs. Vds. MD (Quackshot, Mickey, Bulls vs Lakers, M Delander) de 200 à 300 Frs. Contacter Leonard, au (16) 39 96 81 78.

Département 99

Vds. MicrBox (programmeur) état à revoir + Lynx + 10 jx + 3 manettes à laser + 1 microcassette quadra II rétro + synguest + disk le tout pas très cher! Appelez-moi entre 8h et 12h.

**VOUS JOUEZ OÙ
AVEC LE VÔTRE?**



GAME BOY

Nintendo®

Nouveau. Pour **SUPER NINTENDO** Super Nintendo Entertainment System

super Castlevania IV

Nouveau!

Le summum de l'horreur draculienne sur la nouvelle console Super NES!

Le Comte Dracula est de retour. Simon l'entraîne dans la fosse avec son fouet mystique. Des chevaliers morts-vivants, des crapauds cracheurs... tu verras de abîmes frissonnants. Tous les amateurs du genre pourront vraiment se dépenser lors de cette chasse au comte. Une quantité de magnifiques images vampiriques et des sons atmosphériques te mettront dans l'ambiance Dracula. 30 thèmes musicaux et 80 effets sonores attendent de pouvoir toucher tes pavillons acoustiques. Et, en plus, des tas de bonnes idées de jeux: de pièces tournantes, des démons cracheurs d'eau...

JOYPAD 1/92:

An niveau de l'action, Castlevania est également génial, l'ambiance du jeu est bonne et on n'a pas vraiment le temps de s'ennuyer tellement le nombre de monstres à tuer est important. GLOBAL 93%

Le jeu 8 Mégabit
11 niveaux
Pour 1 joueur
Système: Super Nintendo Entertainment System



OFFICIAL DESTROYER
GAME BOX
1992 PPS

OFFICIAL DESTROYER
GAME LINK
1992 PPS

Seul jeu autorisé pour ton Gameboy et le Nintendo Entertainment System.



Distribué par BANCAI
Pour plus d'informations sur les jeux,
visitez nous au
06 434 64 7755

KONAMI

La passion des jeux

